03/2002 Ausgabe 58 Österreich € 2,50 ▮ Schweiz sfr 4,50 ▮ Dänemark dkr 23,00 ▮ Niederlande/Belgien/Luxemburg € 2,65 ▮ Italien/Spanien/Portugal/Frankreich/Griechenland € 3,10

COMPUTEC MEDIA

4 194373 902309 03

NINTENDO GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

N-ZONE

N-ZONE

NUR EURO 2.30 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

AB 3. MAI FÜR 249 EURO: DIE TRAUMKONSOLE

GAMECUBE

AUF EINEN BLICK: ALLE SPIELE UND INFOS ZUM START!

14 GAME-BOY-TESTS

Golden Sun
Sonic Advance

4 GAMECUBE-TESTS

NBA Courtside 2002
Int. Winter Sports 2002

Doppel-Poster

4 Tipps-Sammelkarten

INHALT

Am 3. Mai ist es so weit!

Das Rätselraten um den GameCube hat endlich ein Ende, denn Nintendo verkündete am 28. Januar rechtzeitig vor der Spielwarenmesse endlich die finalen Daten für den Europa-Launch der neuen Konsolengeneration. Demnach wird der GameCube am Freitag, den 3. Mai zum Preis von 249 Euro erscheinen. Am ersten Tag werden sage und schreibe 20 Spiele erhältlich sein, darunter Hits wie Luigi's Mansion, Star Wars Rogue Squadron II oder Wave Race. Bis zum Sommer sollen insgesamt 50 Spiele erscheinen, darunter Super Smash Bros. Melee (24. Mai) und Pikmin (14. Juni). Alleine für Deutschland ist eine Ersauslieferungsmenge von 250.000 Konsolen und ein Marketing-Budget von 25 Millionen Euro geplant. Einem Erfolg der Konsole, die in den Farben Lila und Schwarz ausgeliefert wird, scheint demnach nichts mehr im Wege zu stehen, worauf auch die zahlreichen Vorbestellungen in den ersten Tagen nach der Bekanntgabe der Launch-Daten hinweisen. Die Nachfrage nach dem Game Boy Advance sollte durch die Preissenkung von 127 auf 99 Euro ebenfalls deutlich zunehmen. Zum Schluss noch ein paar Worte in eigener Sache. Nachdem nun endlich der Launch des GameCube fest steht, wird das auch seit langer Zeit geplante Re-Design der N-Zone in Kürze über die Bühne gehen. Wann wäre ein besserer Zeitpunkt, um euer Lieblingsmagazin rundzuerneuern?

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Mit 2 Postern und 4 Sammelkarten!

NEWS

GAME BOY ADVANCE

Motocross Maniacs Advance ..... Motocross-Action für euren GBA 6

GAMECUBE

Aggressive Inline ..... Chris Edwards, der Inline-König 5
Darkened Skye ..... Adventurefreuden mit viel Humor 5
Nightmare Creatures 3 ..... Kalisto lädt wieder zum Gruseln ein 5
Outlaw Golf ..... Es darf eingelocht werden 5
Scooby Doo ..... Der coole Comic-Köter lässt es krachen 4
JAPAN-NEWS 4
USA-NEWS 6

REPORTAGE

GameCube in Europa 8

ANGESPIELT

GAME BOY ADVANCE

Biene Maja 3 ..... Nette Insekten im Handheldfieber 23
Broken Sword ..... Point and Click für unterwegs 20
Rainbow Six: Rogue Spear ..... Taktikshooter für Nintendos Kleinsten 21
Zone of the Enders ..... Dicke Mechs und scharfe Kanonen 22

GAMECUBE

Agent im Kreuzfeuer ..... Gewürfelt, nicht gerührt 14
Smashing Drive ..... Verkehrsregeln sind doof 17
Soccer Slam ..... Sega sprengt den Fußballrasen 18
Soul Fighter ..... Dreamcast-Hit in neuem Gewand 16
Vexx ..... Aus Jinx wird Vexx 12

TEST

GAME BOY ADVANCE

Boxing Fever ..... Jetzt gibt's was auf die Mütze 55
Crash Bandicoot XS ..... Beutelratte des Monats 54
Dark Arena ..... Genmutanten machen Stress 48
Feivel der Mauswanderer ..... Zeichentrickstar ohne Greencard 58
Golden Sun ..... Rollenspiel vom Feinsten 50
In einem Land vor unserer Zeit ..... Kleine Saurier auf kleinem Display 58
Jurassic Park III ..... Dino-Action zum Dritten 56
King of Fighters EX ..... Die SNK-Recken geben sich die Ehre 60
Mike Tyson Boxing ..... „Iron" Mike schlägt zu 57
Moto GP ..... Heiße Öfen auf heißem Asphalt 55
Pocket Music ..... Komponieren leicht gemacht 58
Salt Lake 2002 ..... Wintergaudi mit Olympia-Lizenz 57
Sonic Advance ..... Der flinke Igel kommt gut an 53
Tom & Jerry ..... Zwei wie Katz und Maus 58

GAMECUBE

Cel Damage ..... Straßenkampf im Cellshading-Look 34
ESPN International Winter Sports ..... Konami holt die Olympiade nach Hause 46
NBA Courtside 2002 ..... Kobe Bryant hat es voll drauf 30
NFL Quarterback Club 2002 ..... Acclaims neuer Football-Spaß 33

KOMPLETTLÖSUNG

Pokémon G/S-Logbuch (Teil 11) ..... Alles Schöne hat einmal ein Ende 70

POSTER

GameCube 39-42
Sonic Advance 35-38

T&T: CHEATS & CODES

Alienator (GBA) 66
Atlantis (GBA) 68
Batman: Vengeance (GCN) 68
Donald Duck Advance (GBA) 68
Ecks vs. Sever (GBA) 68
Extreme-G 3 (GCN) 67
Planet der Affen (GBA) 66
Shaun Palmer's Pro Snowboarder (GBA) 66
Spyro: Season of Ice (GBA) 67
Starwars: Jedi Power Battles (GBA) 67

RUBRIKEN

Chart-Attack 28
Impressum 73
Leserbriefe 62
Vorschau 74

SAMMELKARTEN

Golden Sun 75/76
Doom (GBA) 75/76
Sonic Advance 75/76
Star Parade: Fox McCloud 75/76

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf vier Seiten 24

GameCube ab 3. Mai in Europa ..8

Nintendos neues Flagschiff steht ab dem 3. Mai in den Läden und bietet das bis dato größte Software-Line Up, dass es je zu einem Konsolen-Launch gab.

NBA Courtside 2002 30

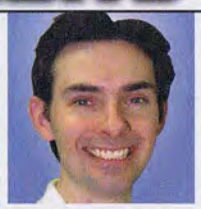
Schon auf dem Nintendo 64 konnte die NBA-Courtside-Reihe mächtig punkten. On die GameCube-Fassung mithalten kann, steht auf Seite 30.

Golden Sun 50

Game Boy Advance-Fans dürfen sich auf ein tolles Rollenspiel freuen. Der Fantasy-Hit aus dem Hause Nintendo besticht nicht nur durch die gute Grafik.

An dieser Stelle präsentieren wir euch interessante Informationen aus dem Ursprungsland der Videospiele. Unser erfahrener Japan-Korrespondent Warren Harrod berichtet im Rahmen der Japan-News über neueste Trends und Tendenzen aus dem Land des Lächelns. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei den japanischen Nintendo-Fans? Welche Konsole macht das Rennen? Unser Mann vor Ort recherchiert, so dass ihr immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus Japan informiert seid.

JAPAN NEWS



WARREN HARROD berichtet aus Japan für die N-Zone.

Doshin the Giant

Kann sich noch jemand an das abgedrehte Spiel Doshin the Giant auf dem 64DD erinnern? Hey, kann sich überhaupt jemand an das 64DD erinnern? Egal, der Titel besticht durch ein ausgefallenes Spielkonzept, in dem der Spieler einen Riesen steuert. Dieser hat nun die Aufgabe, mit den Einwohnern einer Insel in Eintracht zu leben. Einfach? Nicht, wenn man ständig wächst und dem Volk irgendwann den Lebensraum wegnimmt. Durch gute Taten wie eine schnelle Umsiedlung der vom Hochwasser bedrohten Einwohner oder dem Bereitstellen von Holz arbeitet sich der Gigant in die Herzen der Inselbewohner. Wer lieber als böser Riese fungiert, kann Doshin per Knopfdruck in ein rotes Ungeheuer verwandeln, das mit einem Schlag ganze Dörfer dem Erdboden gleichmacht. In Japan wird der Titel zusammen mit einer MemoryCard für 6.800 Yen (umgerechnet ca. 60 €) ab März erhältlich sein.

STATUE Wurde dieses Kunstwerk zu Ehren des Riesen errichtet?

VERLIEBT? Mit seinen Taten sammelt der gelbe Gigant Sympathien.

GBA im Mario-Look

Nachdem die Japaner den Game Boy Advance inzwischen in fast allen erdenklichen Farben erstehen können, erscheint das Nintendo-Handheld nun mit den Konterfei von Mario und Luigi. Die beiden virtuellen Veteranen der Jump&Run-Historie grinsen den Spieler von unterhalb des GBA-Displays an. Dass man dank des neuen GBA bessere Punktzahlen bei Super Mario Advance 2 erzielt, ist jedoch lediglich ein Gerücht.

WINKE, WINKE Mario und Luigi zieren die neueste GBA-Kollektion.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

März: *Real World Soccer 2002 (GCN), Doshin the Giant (GCN), Extreme-G3 (GCN), Biohazard (GCN), NBA Street (GCN), Star Wars: Rogue Squadron II (GCN), NBA Courtside 2002 (GCN), Battle Fengshen Yanyi (GCN), Estopolis (GBA), Happy Panechu (GBA), K-1 Pocket Grand Prix (GBA), Rockman Zero (GBA), Power Pro-Kun Pocket 4 (GBA), Shining Soul (GBA), Hamster Club 3 (GBA), Toukon Retsuden Advance (GBA), Monsters Inc. (GBA), Final Fire Pro-Wrestling (GBA), Luna – Legend (GBA), I'll be back Frog (GBA), Real Slot Machine King Advance (GBA), Cute pet series: Puppy (GBA), Fire Emblem (GBA), Magical Fengshen Yanyi (GBA)*

April: *Bloody Roar Extreme (GCN), Rune (GCN), Electric Blocks (GBA), I love Teddy (GBA), Eggo Mania (GBA), Tottoko Hamtarou 3 (GBA)*

Scooby-Doo!
Night of 100 Frights

GCN Schreck lass nach! Eine Massenentführung!

So ein Mist! Der dubiose Oberbösewicht Mastermind hat doch tatsächlich die kriminelle Energie, gleich alle Mitglieder der Mystery-Inc.-Gang zu entführen. So befinden sich nun also Fred, Daphne und Konsorten in den Klauen das mysteriösen Mieslings. Wer eilt natürlich zu Hilfe? Ganz klar, Scooby-Doo! Der Köter konnte den gierigen Griffeln des Bösen entkommen und macht sich nun auf, in zwölf großen Levels seine Freunde zu befreien. Dabei durchstreift er unter anderem eine gruselige Villa und einen verwunschenen Friedhof des Schreckens. Um für die Begegnungen mit den unheimlichen Monstern gewappnet zu sein, mampft er fleißig Scooby Snacks und sammelt eine Vielzahl weiterer nützlicher Power-ups. Ob Scooby-Doo „die Nacht der 100 Schrecken" übersteht und seine Freunde befreit, könnt ihr ab November selbst herausfinden. **(jq)**

Genre: Action Hersteller: THQ Internet: www.thq.de Termin: November

ACHTUNG! Wenn der arme Scooby-Doo hier nicht aufpasst, gibt es demnächst gebratenen Hund zum Mittagessen.

STÖRTEBECKER? Teilweise agieren die gruseligen Gesellen ziemlich kopflos. Die Optik ist übrigens äußerst stimmungsvoll.

Outlaw Golf

GCN Heiße Girls und arme Caddies

Ihr denkt, Golf ist genauso aufregend wie dem Gras beim Wachsen zuzuschauen? Alte Männer, komische Klamotten und traniges Spiel? Vergesst alles, was ihr bisher über den Golfsport wusstet! *Outlaw Golf* steht für außergewöhnlich witziges Golf im Cartoon-Stil. Das bemerkenswerteste Feature im Spiel dürfte das „Composer Response System" sein. Ganz wie im richtigen Leben richtet sich dabei nämlich eure Leistung auf dem Grün nach der jeweiligen emotionalen Verfassung. Je miserabler die Leistung auf dem Golfplatz ausfällt, umso unruhiger und aggressiver wird der virtuelle Golfer. Das wiederum schlägt sich in einer schwierigeren Kontrolle nieder. Zum Glück hält der Caddie als Sündenbock her! Um der Wut Luft zu machen, vermöbelt der Spieler kurzerhand den Caddie und schon hat er beim nächsten Putt ein ruhiges Händchen. Wenn man sich den armen Helfer allerdings zu oft vorknöpft, sucht er das Weite und man muss die Partie allein zu Ende spielen. Ebenso abgefahren wie dieses Feature sind die Charaktere. So treten unter anderem aufreizende Girlies in Schuluniform oder Stripperinnen auf das Fairway. **(jq)**

SPANNER Bei diesen Aussichten ist das Handicap eigentlich völlig egal.

VOGELPERSPEKTIVE Die beiden Bunker könnten Probleme bereiten.

Genre: Golf **Hersteller:** Simon & Schuster **Internet:** www.merscom.com **Termin:** 3. Quartal 2002

Nightmare Creatures 3

GCN Die albtraumhaften Kreaturen kehren zurück!

Die Horrorspezialisten von Kalisto lassen demnächst zum dritten Mal unheimliche Kreaturen auf diverse Videospielesysteme los, darunter auch der GameCube. Der Titel des dritten Teils wird *Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness* heißen. Bei dem Engel der Dunkelheit handelt es sich um die Protagonistin, die im 19. Jahrhundert die Straßen von Prag erkundet, um einem furchtbaren Geheimnis auf die Spur zu kommen. Sobald es Mitternacht wird, kann sich die Heldin in drei verschiedene Wesen verwandeln. Somit dürfte sie beim Kampf gegen die Kreaturen des Bösen bestens gewappnet sein. *Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness* erscheint voraussichtlich im zweiten Quartal 2003. **(jq)**

FASHION Nicht jede Mode ist für so einen kalten Winter geeignet.

LICHTUNG Welche grauenhaften Dinge haben sich hier abgespielt?

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Ubi Soft **Internet:** www.ubisoft.de **Termin:** 2. Quartal 2003

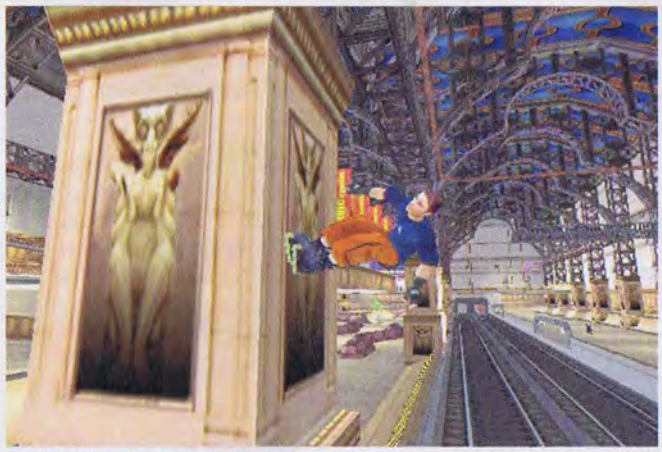
Chris Edwards Aggressive Inline

GCN Aggressiv unterwegs!

BMX? Langweilig! Skateboarden? Uralt! Inlineskating heißt der Trend, den nun auch die Videospiele-Entwickler entdeckt haben. Die Entwickler von *Dave Mirra Freestyle BMX 2* versuchen nun, die Faszination des Trendsports auf dem GameCube zu vermitteln. Dazu hat man Inline-Ikone Chris Edwards als Namenspaten gewinnen können. Man kann darüber hinaus mit acht weiteren Profis auf den kleinen Rollen durch die weitläufigen Areale sausen. Ähnlich wie bei der *Tony Hawk*-Serie sind auch dort viele verschiedene Aufgaben zu lösen. Als Belohnung sind vorher unzugängliche Areale befahrbar. So kann man beispielsweise einen Felsbrocken in einen Vulkan stoßen, der dann von dem brodelnden Vulkan ausgespuckt wird. Dieser zerstört dann eine Achterbahn, auf deren Schienen man in einen neuen Bereich vorstoßen kann. Gerade beim Grinden haben Inlineskater mehr drauf als ihre Trendsport-Kollegen, dazu gesellen sich mordsmäßige Sprünge und ein vollkommen neues Tricksystem. Während man bei der Konkurrenz selbst dafür sorgen muss, dass die Fähigkeiten verbessert werden, passiert dies automatisch, während man durch die Levels saust. Die individuellen Spezialmanöver dürfen natürlich ebenso wenig fehlen wie die Möglichkeit, eigene Levels zu basteln. **(jq)**

COOL Auch beim Inlinen ist ein guter Grind viele Punkte wert.

Genre: Trendsport **Hersteller:** Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Termin: 3. Mai



FESTGEKLEBT? Am Bahnhof zeigen die Inlineskater, was sie alles draufhaben. Bitte nicht zu Hause nachmachen!

ÜBEL Irgendwie ist die Grafik ja nicht unbedingt das Gelbe vom Ei. Hoffentlich wird diese bis zum Release noch etwas verbessert.

Was ist gerade angesagt in den Vereinigten Staaten? Welchen brandneuen GBA-Games fiebern amerikanische Videospielefans am meisten entgegen? Welche GameCube-Projekte sind für die USA geplant? Welche Hits kommen bald über den großen Teich nach Europa? Wir präsentieren euch die neuesten Informationen in unseren USA-News.

High Heat Baseball 2003

Der Vorgänger von 3DO war aufgrund einiger gravierender Mängel wirklich nicht das beste Baseballspiel. Mit dem Nachfolger High Heat Baseball 2003 will man nun die Fehler ausmerzen. So wurde beispielsweise endlich ein Zweispielermodus integriert. Hierfür benötigt man allerdings zwei Module. Das bei High Heat Baseball 2002 verhunzte Baserunning wurde überarbeitet, somit sind mehr taktische Möglichkeiten im Angriff möglich. Fans des traditionellen US-Sports können bei den Play-offs, einer Saison, in einem Einzelspiel oder dem Home Run Derby ihre Qualitäten unter Beweis stellen. Dank Batterie wird der Verlauf der Saison bequem gespeichert. Das Spiel erscheint in den USA pünktlich zum Start der neuen Saison im April.

VOLLTREFFER? Dieser Pitch landet genau in der Strike-Zone.

QUAL DER WAHL Die Auswahl an Pitch-Varianten kann sich sehen lassen.

Wings

Die Leute von Cinemaware wollen mit Neuauflagen ihrer bekannten Klassiker ein Revival feiern. Dabei kommt mit Wings auch der Game Boy Advance in den Genuss eines Amiga-Oldies. Die mehr als 200 Missionen spielen im Ersten Weltkrieg. Als Pilot eines Doppeldeckers muss man feindliche Flieger vom Himmel holen, eine Wagenkolonne eskortieren oder einen mit Waffen beladenen Güterzug zerstören. Mithilfe des Link-Kabels können bis zu vier Spieler gemeinsam in die Lüfte steigen. Durch die isometrische Ansicht behalten Kampfflieger stets den Überblick, während der Dogfights wird in eine Ego-Perspektive gewechselt. Mittels Druck auf die Schultertasten kann man sich nach feindlichen Fliegern umsehen. Trotz massivem Feindaufkommen soll Wings mit flüssigen 30 fps laufen.

FADENKREUZ Die Feinde werden hier praktisch auf dem Präsentierteller serviert.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:

***März:** ESPN MLS Extra Time 2002 (GCN), Batman: Dark Tomorrow (GCN), James Bond 007: Agent Under Fire (GCN), Bloody Roar: Primal Fury (GCN), NBA Street (GCN), NFL Blitz 2002 (GCN), Pac-Man World 2 (GCN), NBA 2K2 (GCN), Soccer Slam (GCN), Home Run King (GCN), Britney Spears (GBA), Pinball of the Dead (GBA), WTA Tour Tennis (GBA), Ice Age (GBA), Ripping Friends (GBA), Motocross Maniacs Advance (GBA), NHL 2002 (GBA)*

***April:** Eternal Darkness (GCN), Star Fox Adventures: Dinosaur Planet (GCN), Urban Yeti (GBA), Nascar Heat (GBA), High Heat Baseball 2003 (GBA)*

Darkened Skye

GCN Dunkler Himmel und Humor

Auf der Handelsmesse Millia in Cannes wurde Anfang Februar ein Action-Adventure mit dem Titel *Darkened Skye* vorgestellt. Entwickelt wird das Spiel von dem Programmierteam Merscom. Wem dieser Name nichts sagt, der braucht nicht an seinen Kenntnissen im Bereich Videospiele zu zweifeln: Das Team wurde erst am 1. Januar dieses Jahres gegründet. Bei *Darkened Skye* verfolgt ihr das Treiben auf dem Bildschirm aus der typischen Third-Person-Perspektive. Sowohl die 3D-Darstellung als auch das Gameplay sollen sich an *Zelda: Ocarina of Time* orientieren. Damit haben sich die Entwickler wahrlich hohe Ziele gesteckt. Die Story des Spiels, die mit viel Humor gespickt ist, stammt von einem preisgekrönten Autor, dessen Name bislang aber noch geheim ist. In die fantastische Welt dürfen Spieler erstmals voraussichtlich im Dezember eintauchen. **(jq)**

REPTILIEN-GANG Eine Frau gegen vier aggressive Echsen? Irgendwie unfair.

UNKRAUT? Da sieht man es mal wieder: Zu viele Schönheitsoperationen sind schädlich.

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Simon & Schuster
Internet: www.merscom.com **Termin:** Dezember

Motocross Maniacs Advance

GBA Flitzende Feuerstühle im Miniformat

Motocross Maniacs Advance aus dem Hause Konami könnte man vielleicht am ehesten als eine Art *Micro Machines* mit Motorrädern bezeichnen. Bevor ihr durch die Levels heizt, sucht ihr euch einen von sechs verfügbaren Fahrern aus. Die Biker haben unterschiedliche Fähigkeiten hinsichtlich der Endgeschwindigkeit, Beschleunigung oder Federung. Dann geht es entweder zum Zeitfahren, einer Meisterschaft, einem Einzelrennen oder dem Mehrspielermodus (mit bis zu vier Spielern) auf die Piste. Die in der klassischen Seitenansicht dargestellten Strecken strotzen nur so vor Sprungschanzen, Wasserlöchern und anderen Gemeinheiten. Mithilfe der aufgesammelten Power-ups heizt ihr per Turbo-Schub am restlichen Feld vorbei oder holt die anderen Biker unsanft aus dem Sattel. **(jq)**

HANGTIME Wer von den Fahrer Flugangst hat, sollte lieber nicht an den Start gehen.

Genre: Rennspiel **Hersteller:** Konami **Internet:** www.komani.de **Termin:** April

GEWINNSPIEL
Feuerstühle und Lichtschwerter!

GEWINNSPIEL **Gewinnregen aus dem Hause THQ!**

In Zusammenarbeit mit der Fa. THQ und Revell verlost die N-Zone Spiele und geniale Goodies rund um die beiden GBA-Titel *Star Wars Episode I: Jedi Power Battles* und *MotoGP*. Neben den Spielen selbst gibt es dabei für Bastelfreaks, Sammler und DVD-Fans richtig coole Preise abzustauben. Insgesamt verlosen wir folgende Preispakete:

1. Preis:
1x Game Boy Advance
1x MotoGP (GBA)

2. Preis:
1x Star Wars Episode I: Jedi Power Battles (GBA)
1x Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung (DVD)
1x Special Action Figur: Darth Maul
1x Action Figur: Battle Droid

3. Preis:
1x MotoGP (GBA)
1x Revell Modellbausatz Ducati 996 Superbike '99

4.-5. Preis:
1x Star Wars Episode I: Jedi Power Battles (GBA)
1x Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung (VHS-Kassette)
1x Action Figur: Battle Droid

5.-6. Preis:
1x Star Wars Episode I: Jedi Power Battles (GBA)
1x Action Figur: Battle Droid

7. Preis :
1x MotoGP (GBA)

Um eines der Pakete zu gewinnen, müsst ihr folgende Gewinnfrage beantworten:

Wie heißt der Heimatplanet von Anakin Skywalker?

Schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: THQ, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

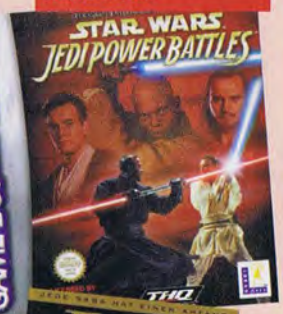
Teilnahmeschluss ist der 27.03.2002. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa. THQ, Revell und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können uns die Antwort wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

HEISSE ÖFEN Den rasanten Titel von THQ gibt es insgesamt dreimal zu gewinnen.

GBA Beim Hauptgewinn ist ein Game Boy Advance mit dabei (Andere Farbe möglich).

ZUKUNFTSSCHLACHT Wenn ihr selbst das Lichtschwert schwingen wollt, solltet ihr teilnehmen.



ROBOTER Auch dieser blecherne Kamerad kann bald euch gehören.

KINOERFOLG Damit könnt ihr die Sternenschlachten auch zu Hause genießen.

VHS Auch Besitzer eines Videorekorders haben allen Grund, am Gewinnspiel teilzunehmen.

SCHMUCKSTÜCK Setzt ihr die Bauteile richtig zusammen, kommt so ein heißes Bike dabei raus.

BÖSER BUBE Mit etwas Glück ziert dieser schwarzgewandete Schurke bald euer Regal.

THQ

Revell

KURZ & KNAPP

Peter Pan kommt: Anfang Februar haben Nintendo of America und Disney bekannt gegeben, dass Disney Interactive zukünftig Spiele für den Game Boy Advance entwickeln wird. Den Auftakt macht der Titel *Peter Pan: Return to Neverland*. Das GBA-Spiel basiert auf dem gleichnamigen Film, der am 15. Februar in den amerikanischen Kinos Premiere feierte. Wann das Spiel in Europa erscheint, ist derzeit noch nicht bekannt.

Spaß hoch 2: Nintendo lässt den Visionen Taten folgen. Zurzeit arbeitet man an sechs Titeln, bei denen eine Verbindung zwischen GameCube und Game Boy Advance möglich sein soll. Paradebeispiel ist im Moment *Kirby Tilt'n Tumble*, bei dem ihr den Spielcharakter sowohl auf dem großen Bildschirm als auch auf dem GBA-Display über den Hindernisparcours schicken könnt. Bei den sechs Titeln wird es dann auch möglich sein, den GBA als GameCube-Controller zu nutzen.

SPIELWARENMESSE Nintendo nutzte die Gelegenheit, um den europäischen GameCube-Termin zu benennen.

PRAKTISCH Sucht am 3. Mai nach dieser Verpackung.

AUFGERÜSTETER AUSGANG Der Videoausgang bietet ein hochwertiges RGB-Signal.

STICHTAG 3. MAI

Was lange währt, wird endlich gut. Am 3. Mai kommt auch Europa in den Genuss der neuen würfelförmigen Nintendo-Konsole.

Was wurde nicht alles spekuliert, wann der GameCube in heimische Gefilde kommt. Mal hieß es, er käme einen Tag vor der Xbox, dem direkten Konkurrenten von Microsoft. Dann meinten einige Optimisten gar, dass die Cube-Zeit schon Mitte Februar beginnen würde, während absolute Pessimisten sogar von einem Termin erst im September ausgingen und obendrein noch einen PlayStation-2-kompatiblen Verkaufspreis von € 299,- schätzten. Am Montag, den 28. Januar, hatten die Gerüchte ein Ende. Im Vorfeld der Nürnberger Spielwarenmesse legte Nintendo die Karten auf den Tisch: Der GameCube erscheint am 3. Mai und kostet € 249,-. Für so manchen mag das eine herbe Enttäuschung sein, da Microsoft seine doch recht kostspielige Wunderwaffe bereits am 14. März veröffentlicht und dadurch beinahe zwei Monate Vorsprung haben wird. Auf der anderen Seite kann Nintendo neben den hauseigenen Starttiteln ein sehr solides Fundament an Spielen von Drittanbietern gleich zum Verkaufsbeginn in den Händlerregalen positionieren (siehe Extrakasten). Wer gleich am 3. Mai in den nächsten Laden stürmt, um sich seinen Cube zu holen, findet bestimmt gleich mehrere hochwertige Spiele, mit denen er seine Neuanschaffung füttern kann. Ein wenig enttäuschend ist sicherlich der Termin für Nintendos Maskottchen-Klopperei *Super Smash Bros. Melee*. Das gute Stück erscheint erst einige Wochen nach dem Launch am 24. Mai. Grund dafür ist sicherlich, dass man genügend Mengen auf Lager hat und durch den zu erwartenden Ansturm auf diesen Titel nicht die Verkaufszahlen der anderen Spiele gefährden will. Hauseigene Nintendo-Titel werden übrigens € 59,- kosten.

RGB und 60 Hertz

Stolze Besitzer von Nintendos neuer Powerkonsole finden in der Verpackung nicht nur den obligatorischen Wunderwürfel, sondern auch ein Joypad, ein Netzkabel und ein Anschlusskabel für den Fernseher. Wir gehen davon aus, dass es sich bei Letzterem mal wieder um ein Cinch-Kabel mit Scart-Adapter handeln wird. Das wäre aber recht schade, da Nintendo einige Modifikationen für den europäischen GameCube angekündigt hat, welche ihn von den US- und Japan-Pendants unterscheiden. So wird der Standard-Videoausgang im Gegensatz zum Nintendo 64 von Anfang an ein RGB-Signal aussenden, welches nicht von einem Cinch-Anschluss unterstützt wird. Hat man jedoch ein hochwertiges Kabel und einen RGB-fähigen Fernseher parat, kann man hier eine der besten Bildqualitäten abgreifen, die derzeit machbar sind. Ein weiterer Grund

AUF EINEN BLICK: ALLE SPIELE ZUM START AM 3. MAI!

Wer soll sich da noch entscheiden können? Das Startaufgebot zur Veröffentlichung des GameCube am 3. Mai kann sich wirklich sehen lassen. Unter den 20 Titeln, die neben der Konsole in den Händlerregalen liegen werden, sind sehr viele Klassiker und Spielspaßgranaten dabei. Wir gehen aber davon aus, dass hauptsächlich Star Wars Rogue Squadron II, Wave Race: Blue Storm und Luigi's Mansion die Gunst der Käufer finden werden.

BATMAN VENGEANCE Ein gelungenes Action-Spiel rund um den Flattermann.

BURNOUT Ein packendes und cool gemachtes Rennspiel mit tollen Crash-Szenen.

CRAZY TAXI Das abgefahrene Taxi-Rennen war schon auf dem Dreamcast Kult.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX Vollführt tollkühne Stunts mit dem Extremsport-Helden.

QUACK ATTACK Donald Duck brilliert auf dem Cube in bester Jump&Run-Tradition.

INT. WINTER SPORTS Konami lockt mit einem breiten Spektrum an Schneedisziplinen.

FIFA 2002 Das offizielle Spiel zur Fußball-WM geht schon im Mai an den Start.

GAUNTLET DARK LEGACY ist eine Fortsetzung des Klassikers aus alten Spielhallen-Tagen.

ISS 2 Konamis fantastische Fußballreihe darf beim Start natürlich nicht fehlen.

SONIC ADVENTURE 2 Die beste Version des Turbo-Jump&Runs erscheint für den Cube.

NHL HITZ 2002 Ein ungewöhnliches, aber extrem lustiges Eishockey-Spiel.

LUIGI'S MANSION Einer der absoluten Top-Titel zum Launch aus Miyamotos Meisterhand.

SPIDER-MAN Rechtzeitig zum Superhelden-Film kommt das Game von Activision!

STAR WARS Der absolute Überflieger unter den Launch-Spielen legt am 3. Mai los.

SUPER MONKEY BALL Ein vor allem im Multiplayer-Modus unterhaltsames Game.

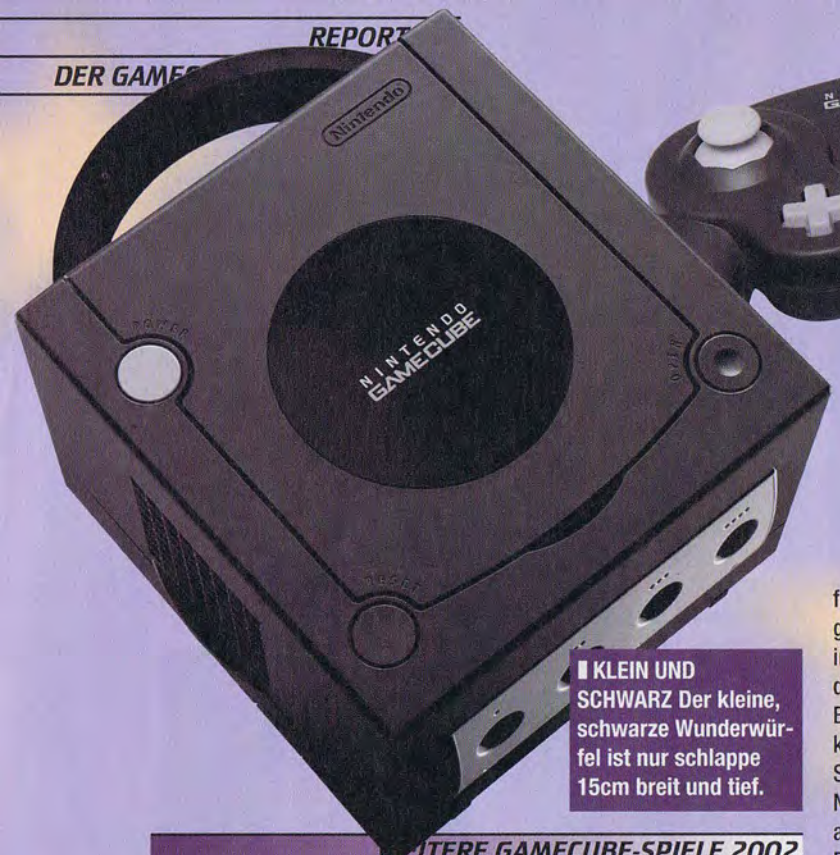
TARZAN UNTAMED Nett, aber nicht überragend macht sich Tarzan breit.

TETRIS WORLDS Der Denkspielklassiker schlechthin darf natürlich nicht fehlen.

TONY HAWK 3 Tony in der Half-Pipe! Darauf haben Skateboard-Fans lange gewartet.

UNIVERSAL STUDIOS Kemco führt euch in die Welt der Universal-Studios.

WAVE RACE: BLUE STORM Das Wasserrennen wird die Spielecharts locker erobern.



KLEIN UND SCHWARZ Der kleine, schwarze Wunderwürfel ist nur schlappe 15cm breit und tief.

LILA UND SCHWARZ Neben diesen beiden Farben ist der Controller noch in durchsichtigem Lila erhältlich.

WEITERE GAMECUBE-SPIELE 2002

Titel	Genre	Hersteller
24. Mai 2002		
NBA Courtside 2002	Basketball	Nintendo
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	Nintendo
14. Juni 2002		
Pikmin	Strategie	Nintendo
2. Quartal 2002		
All-Star Baseball 2002	Baseball	Acclaim
Animaniacs	Arcade	SWING!
Jimmy Neutron	Arcade	THQ
NFL Quarterback Club 2002	Football	Acclaim
3. Quartal 2002		
18 Wheeler	Rennspiel	Acclaim
Batman: Dark Tomorrow	Action	Kemco
Bloody Roar	Beat 'em Up	Activision
Bomberman	Action	Activision
Dark Summit	Fun-Sport	THQ
Eternal Darkness	Action	Nintendo
Extreme-G 3 Racing	Rennspiel	Acclaim
Inline Skating	Fun-Sport	Acclaim
J. McGrath Supercross	Fun-Sport	Acclaim
Legends of Wrestling	Wrestling	Acclaim
MX 2003 feat. Ricky Carmicheal	Fun-Sport	THQ
Rayman	Jump & Run	Ubi Soft
Resident Evil	Action	Capcom
Starfox Adventures	Rollenspiel	Nintendo
Turok Evolution	Action	Acclaim
Vexx	Action	Acclaim
Virtua Striker	Fußball	Infogrames
WWF Wrestlemania	Wrestling	THQ
Zoo Cube	Arcade	Acclaim
4. Quartal		
Cubic Juggler	Arcade	Acclaim
Mario Sunshine	Jump & Run	Nintendo
Scooby-Doo 2	Action	THQ

für gelungene Europa-Umsetzungen ist die Möglichkeit, die Spiele im originalgetreuen 60-Hertz-Modus laufen zu lassen. Störende PAL-Balken und nerviger Geschwindigkeitsverlust sind mit dieser Option Schnee von gestern. Bei sämtlichen Nintendo-Spielen soll dieser Modus anwählbar sein, während es den Drittherstellern selbst überlassen bleibt, ob sie diese spielspaßerhöhende Maßnahme unterstützen.

Die Farben

Manch einer hat am 3. Mai die Qual der Wahl. Denn der GameCube geht bei uns in zwei verschiedenen Gehäusefarben an den Start. Auf der einen Seite buhlt der bekannte und beliebte Lila-Farbton um die Gunst der Käufer, während auf der anderen Seite das schlichte und elegante Schwarz steht. Die zusätzlichen Controller gibt es natürlich passend in denselben Farben. Die dritte Farbvariante, die sich „clear purple", also „durchsichtig Purpur" nennt, dürfte bei echten Fans besonders gut ankommen. Schließlich kann man bei dieser Ausführung einen Blick auf das High-Tech-Innenleben des Zauberwürfels werfen.

Jean-Reiner Jung

NINTENDO DREHT AUF

Der GameCube steht bereits in den Startlöchern, doch Nintendo vergisst glücklicherweise nicht die Unterwegsfraktion der Videospieler.

Pokémon mini

Neben der Präsentation des GameCube standen bei Nintendo noch weitere wichtige Punkte auf der Tagesordnung der Nürnberger Spielwarenmesse. So präsentierte man ganz nebenbei die europäische Version des Pokémon-mini-Handhelds. Diese erscheint bei uns am 15. März zum Preis von € 49,99 und richtet sich an die jüngere Pokémon-Zielgruppe. Im Lieferumfang befindet sich das kleine Spielchen Pokémon Party. Zum Verkaufsstart sind außerdem noch die Module Pokémon Zany Cards, Pokémon Pinball mini und Pokémon Puzzle Collection zum Preis von je € 14,99 zu haben.

POKÉMON MINI Die nächste Runde der Poké-Mania.

Preissenkung für den GBA

Die aufmerksamen Kaufhaus-Stöberer unter euch haben es bestimmt schon mitgekriegt, dass der GBA seit dem 1. Februar nur noch € 99,- kostet. Hier will man bei Nintendo wohl den Verkauf des Handhelds vor dem GameCube-Start noch mal gehörig ankurbeln. Passend zum schwarzen Cube erscheint übrigens am 12. April ein Game Boy Advance in dunklem Farbton. Wer es gerne etwas finsterer mag, kann somit seinen GCN und den GBA im Partnerlook auftreten lassen.

DER KLEINE SCHWARZE Passend zur Abendgarderobe.

TIEF LUFT HOLEN In der Unterwasserwelt lauern viele fischige Gefahrenquellen.

TAL DER MAGIE In der Höhle kann man die magischen Entladungen praktisch fühlen.

JETZT GIBT'S SAURES Der fiese Klotz bekommt von Vexx eine Mordsabreibung.

VEXX

Öfter mal was Neues! Die Turok-Macher kündigen mit Vexx ihr erstes Jump & Run an.

BRAZZZELLL! Die Astani Battlegauntlets sprühen nur so vor Magie und warten darauf, im Kampf eingesetzt zu werden.

Das Unheil macht auch wirklich vor gar nichts Halt. Am anderen Ende der Galaxis liegt der kleine, beschauliche Planet Astara, dessen Einwohner so putzig aussehen, dass sie ohne Probleme eine Nebenrolle im nächsten Disney-Film ergattern könnten. Während die kleinen Bewohner des astaranischen Dörfchens Rockhaven ihrer Feldarbeit nachgehen, staunen sie nicht schlecht, als plötzlich die Invasionsarmee des Furcht erregenden Dark Yabu auf einer Lichtung landet. Schnell strömen die Horden des Bösen heraus und mit einem Schlag ist die gesamte Dorfbevölkerung versklavt. Naja, fast alle. Denn der kleine Vexx kann sich rechtzeitig in Sicherheit bringen und muss mit ansehen, wie sein Großvater von Dark Yabu persönlich getötet wird. Das schreit nach Rache! Heimlich schleicht sich der kleine Racker an Bord des feindlichen Windschiffes und schlüpft unentdeckt in Dark Yabus heiligste Quartiere. Doch anstelle des Oberschurken findet er hier ein Paar Handklauen, die die wundersame Bezeichnung Astani Battlegauntlets haben. Bevor er sich über seinen merkwürdigen Fund wundern kann, schlüpfen die magischen Überzieher aus ihrem Schatzkästchen und stülpen sich über Vexx' Hände. Und nun ist es an der Zeit, sich die Magie der Kampfhandschuhe zunutze zu machen und es Dark Yabu und seinen Schergen gehörig heimzuzahlen.

BITTE RECHT GRIMMIG! Die Welt von Vexx wird von vielen geheimnisvollen Gestalten bevölkert.

NICHTS WIE WEG! Bei der Explosion des Reaktors hilft nur noch ein tollkühner Sprung.

ZUGEKOKST? Mit diesem Blick sollte Vexx lieber nicht in die Arme der Polizei laufen.

VOLL GELADEN Die Magie der Kampfhandschuhe entlädt sich in atemberaubenden Effekten.

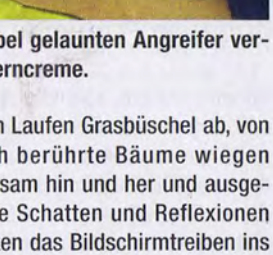
Im Zeichen des Fehdehandschuhs

Mit den magischen Handschuhen durchforstet der kleine Vexx 18 riesige Levels, deren Themenspektrum von lauschigen Dörfern über geheimnisvolle Höhlen bis hin zu Unterwasserwelten und tödlichen Vulkanen reicht. Dabei sind die Übergänge absolut fließend und man kann herausragende Geländepunkte auch von anderen Levels in Echtzeit beobachten. Um die Gefahren der Locations zu überwinden, setzt Vexx seine magischen Handschuhe ein. Diese verwendet er aber nicht nur zur Feindesbekämpfung, sondern kann sie auch in unebene Wände hauen und so an ihnen entlangklettern. Waghalsige Kletterpartien sind somit schon mal vorprogrammiert. Eine weitere, sehr nette Idee ist der Tag-Nacht-Wechsel im Spiel. Kenner von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* kennen sicherlich diesen Effekt: Ist die Sonne erst mal untergegangen, tauchen völlig neue Feinde auf und bekannte Gegner legen in ihrem Aggressionspotenzial noch mal gehörig zu. Wer dieser Steigerung des Schwierigkeitsgrades aus dem Weg gehen möchte, findet an versteckten Orten Sonnenräder, die wieder für Tageslicht-Verhältnisse sorgen und die Kreaturen der Finsternis bis zum nächsten Sonnenuntergang von der Landschaft fegen.

Grafikpower

Acclaim hat Wert darauf gelegt, dass das Entwicklerteam von *Vexx* engen Kontakt zu den *Turok Evolution*-Programmierern hatte. Denn trotz der beiden unterschiedlichen Spielprinzipien gibt es einige Dinge, die sich in beiden Spielen wiederfinden. Besonders auffällig ist die Lebendigkeit der Spielwelt. Ihr knickt beim Laufen Grasbüschel ab, von euch berührte Bäume wiegen langsam hin und her und ausgefeilte Schatten und Reflexionen rücken das Bildschirmtreiben ins rechte Licht. Auch beim Sound hat man sich nicht lumpen lassen und eine musikalische Untermalung eingespielt, die schon fast epische Ausmaße annimmt. *Vexx* erscheint im Oktober für die PlayStation 2, die Xbox und natürlich auch auf dem GameCube. Bisher stellte Acclaim leider nur Bilder der Xbox-Fassung zur Verfügung und konnte noch nichts über die Unterschiede zur GCN-Version sagen.

Jean-Reiner Jung



SCHLECHT GELAUNT? Diese beiden übel gelaunten Angreifer verwurstet Vexx bestimmt gleich zu Grünkerncreme.

SCHICKSALSBERG Eine wahrhaft packende Umgebung für den finalen Showdown gegen das Böse.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Vexx
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	18 Levels
Hersteller:	Acclaim
Sprache:	Englisch
Termin:	Oktober
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.acclaim.com
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Grafisch eindrucksvolles Jump & Run von den Turok-Machern.

SLICK RICK Ein bisschen Roger Moore, ein wenig Pierce Brosnan: Der digitale James Bond ist der perfekte Super-Agent.

Q-GADGETS Mit den vielen kleinen Helfern aus der Werkstatt von Mr. Q lässt sich so manches Hindernis einfach überwinden.

JAMES BOND 007
AGENT IM KREUZFEUER

Der englische Top-Spion wird bald auch auf dem GameCube böse Buben jagen – hoffentlich ohne die Probleme der PlayStation-2-Version.

Schöne Frauen, schnelle Autos und abgedrehte Spezialwaffen gehören zu James Bond wie der geschüttelte Martini mit der Olive. Ende November dürfen sich auch GameCube-Besitzer in den Dienst Ihrer Majestät begeben. Schon die Entstehungsgeschichte des Spiels ist fast ebenso abenteuerlich wie die eigens für die Konsolenwelt geschaffene *Agent im Kreuzfeuer*-Story. Da das Action-Spiel für die PlayStation 2, *Die Welt ist nicht genug*, zu lange bis zur Fertigstellung gebraucht hätte, zog man bei EA die Notbremse, legte es flugs mit der Neufassung von *007 Racing* zusammen, bastelte eine neue Story und fertig war *Agent im Kreuzfeuer*. So dürft ihr jetzt auch auf dem GameCube quasi zwei Spiele auf einmal genießen: Ego-Shooter und Rennspiel. Kurz zur Story: Bond-typisch ist eure Aufgabe keine geringere, als die Welt zu retten. Die finstere Adrian Malprave will die bestehende Weltordnung aus den Angeln heben.

Erfindungsreichtum

Gut, dass ihr in die Haut des Super-Spions schlüpft und mit vollem Einsatz der Gangster-Braut das Handwerk zu legen gedenkt. Ihr startet aus der Ego-Shooter-Perspektive und kämpft euch dabei von einem beeindruckenden Level zum nächsten. Obwohl er eine echte Killer-Maschine ist, bleibt Mr. Bond immer kühl und überlegt. 007 benutzt öfter mal seinen Kopf, als sich mit reiner Waffen-

FEUERGEFECHT Im Spiel geht es ganz schön hart her. James Bond macht keine Gefangenen, wenn es darum geht, Regierungschefs vor Terroristen zu retten. Hier nimmt er einen Wagen aufs Korn.

BOND-GIRLS Im Spiel erhält James weibliche Unterstützung.

RITSCH-RATSCH-KLICK Wenn das mit dem vorsichtigen Anpirschen mal wieder nicht geklappt hat, hilft nur noch eins: viel Blei.

BEFREIUNGSAKTION Leider kann der Spieler hier nicht entscheiden, welches Körperteil er zuerst aus den Fesseln befreien möchte.

gewalt vorzukämpfen – auch wenn im Spiel mehr mit großkalibrigen Wummen geballert wird als im Film. Was euch an bleihaltigen Argumentationsverstärkern fehlt, macht die Werkstatt des findigen Mr. Q wieder wett. Beziehungsweise die von Mr. R., denn Q weilt ja leider nicht mehr unter uns. Dennoch tragen Bonds Spezialgegenstände noch dessen Initial: Q. Seine Erfindungen erlauben es euch, Hindernisse lässig zu überwinden. So könnt ihr etwa mit dem Q-Decryptor elektronische Türschlösser lautlos entriegeln und der Q-Laser macht aus schweren Vorhängeschlössern schnell ein geschmolzenes Häufchen Metall.

NETTE LEVELS Alle Levels sehen nicht nur gut aus, sondern sind auch schön groß geraten.

GEGENSPIELER Keine Gespielin, sondern die erzböse Adrian Malprave. Weltherrschaft ist ihr Ziel.

Außendienst

Ein Top-Agent, der etwas auf sich hält, erledigt seine Missionen natürlich nicht nur per pedes. Dank der Bayerischen Motorenwerke und Aston Martin dürft ihr natürlich auch den einen oder anderen Auftrag mit quietschenden Reifen erledigen. Dabei geht's richtig zur Sache: Die wilden Verfolgungsjagden gereichen dem Film-Vorbild zur Ehre. Hier dürft ihr mit Spezialwaffen zum Beispiel Transporte lahm legen. Mit auf dem Weg verstreuten Power-ups wie Raketen und Maschinengewehre könnt ihr gegnerische Begleitfahrzeuge aufs Heftigste demolieren. Bei den rasanten Fahrten ging die Framerate bei der PlayStation-2-Version noch deutlich in den Keller. Die potente GameCube-Hardware sollte keine ruckelnden Bilder mehr liefern. Bevor wir's vergessen: Es gibt noch eine weitere Gameplay-Variante. Die findet zwar auch im Auto statt, doch steuert ihr den Wagen nicht, sondern schießt aus allen Rohren auf feindliche Helikopter und Autos. Solcherlei „Drive-by-Shootings" machen gehörig Laune! Aufgrund der gelungenen 3D-Grafik und genialer Partikel-Effekte sieht das Spiel zudem auch noch tadellos aus. GameCube-Agenten sollten sich auf diesen Titel freuen. Nicht zuletzt, weil extra für den Nintendo-Würfel ein eigener Multiplayer-Modus eingebaut wird, der nicht nur vier Spieler, sondern auch noch so genannte „Bots" unterstützt. Diese vom Computer gesteuerten Gegner sollen selbst erfahrenen Spionen schwer zu schaffen machen – wir sind gespannt.

Jens Quentin

GATLING-GUN Lästige Hubschrauber werden kurzerhand vom Himmel geholt. Im Spiel gibt es fast viel mehr Action als in den Bond-Filmen.

ERSTER EINDRUCK

Titel: James Bond 007 – Agent im Kreuzfeuer
Genre: GameCube
Spieler: 1-4
Speichern: MemoryCard
Umfang: 10+ Levels
Hersteller: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Termin: November (USA)
Preis: Nicht bekannt
Internet: www.electronicarts.de
Einschätzung: Sehr gut

Beurteilung: Dank der stärkeren Hardware könnte die Cube-Version des Agenten-Krachers auch technisch überzeugen.

CUTSCENE Die Zwischensequenzen wurden sehr atmosphärisch in Szene gesetzt.

EFFEKTVOLL Beim Schlagabtausch werden Treffer mit schönen Special-FX untermalt.

COOL Wie ging der Hit noch mal? „Wahnsinn, warum schickst du mich in die Höhle?"

SOUL FIGHTER

Schon auf Segas Dreamcast-Konsole war Soul Fighter eine spaßige Angelegenheit. Die GameCube-Version hat vor allem grafisch einiges mehr zu bieten.

König Valmek heiratete mit 25 Jahren eine Prinzessin aus einem weit entfernten Königreich und diese gebar ihrem Gatten zwei Söhne. Einer der Söhne war begeisterter Bogenschütze und so weiter und so fort ... Vergessen wir die banale Story und kommen wir zum Wesentlichen: *Soul Fighter* ist ein klassischer und geradliniger Action-Titel der alten Schule. Ihr könnt euch frei in den abwechslungsreichen 3D-Levels bewegen und kloppt eure Gegner gleich im Dutzend aus den Latschen. Zu Beginn könnt ihr einen von drei Charakteren aussuchen, welche sich grundlegend in puncto Durchschlagskraft und Geschwindigkeit unterscheiden. Ihr habt die Wahl zwischen einem starken Ritter, einer flinken Spionin und einem greisen Zauberer. Eure Spielfigur steuert ihr aus der Third-Person-Perspektive und sobald ihr eine Wurf-Waffe benutzen wollt, wird in eine Ego-Ansicht gewechselt. Dies sieht nicht nur cool aus – auch das Zielen fällt so leichter. In zehn relativ großen Levels habt ihr die Möglichkeit, euer kämpferisches Können unter Beweis zu stellen, wobei eure Angriffsmöglichkeiten nicht so zahlreich sind, wie man es sich wünscht. Anfangs ist das Move-Repertoire der Polygon-Recken nämlich etwas begrenzt, wobei man im Laufe des Abenteuers zusätzliche Attacken erlernt. Technisch gibt sich *Soul Fighter* fast keine Blöße: Grafik und Sound sind ansprechend und übertrumpfen die Dreamcast-Version in allen Belangen. Spielerisch blieb jedoch alles beim Alten und dies bedeutet leider auch, dass wieder kein Zweispielermodus integriert wurde.

Ahmet Iscitürk

SAYOMI Diese schmucke Amazone benutzt ihre beiden Messer nicht nur zum Brotschneiden.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Soul Fighter
Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	10 Levels
Hersteller:	Swing!
Sprache:	Deutsch
Termin:	Juni
Preis:	Ca. € 55,-
Internet:	www.planetswing.de
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Hier lautet die Devise: Zuschlagen statt Nachdenken!

Wie heißt es doch so schön: Gut geklaut ist halb gewonnen! Die Edelschmiede Namco hat einen Crazy-Taxi-Klon in der Pipeline, der dem offensichtlichen Vorbild durchaus gefährlich werden könnte!

JETZT WIRD'S HEFTIG Ein Helikopter kreuzt eure Flugbahn.

HOSSA So ein Gemüsestand hat doch mitten auf der Straße wirklich nichts zu suchen!

SMASHING DRIVE

Crazy Taxi gehörte zu den erfolgreichsten Titeln für Segas gefloppte Dreamcast-Konsole und wurde zudem für den GameCube und die PlayStation 2 umgesetzt. Der mit Höchstwertungen überhäufte Racer versetzte den Spieler in die Rolle eines tollkühnen Taxifahrers und brachte so frischen Wind ins Rennspiel-Genre. Statt auf einer vorgegebenen Strecke vom Start bis ins Ziel zu rasen, durfte man sich in den Straßen diverser Großstädte frei bewegen, um seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Dies lief meist nach demselben Schema ab: Fahrgast aufnehmen und so schnell wie möglich zum gewünschten Ziel kutschieren. Das Tolle daran: Verkehrsregeln durften gnadenlos missachtet werden! Namcos *Smashing Drive* greift diese Spielidee auf, ändert das Ganze etwas ab und erweitert es um einige coole Features. Im Gegensatz zu *Crazy Taxi* werden euch zum Beispiel Powerups spendiert, die für eine Menge Fun sorgen. Diese verwandeln euer Fahrzeug etwa in einen Monster-Truck, verleihen euch Flügel oder setzen euch einen fetten Rammbock auf die Stoßstange. Doch damit nicht genug, denn die Interaktion mit eurer Umgebung ist auch wichtiger als beim Konkurrenten. So könnt ihr durch Wände krachen und Zeit sparende Abkürzungen entdecken, was der Langzeitmotivation äußerst dienlich ist. Immer wieder entdeckt ihr so neue Abschnitte und stoßt auch nach dem x-ten Mal auf unbekanntes Terrain. Auch in puncto Mehrspielerspaß hat *Smashing Drive* mit einem Zweispieler-Splitscreen die Nase vorn. Der wahnwitzige Racer ist übrigens nicht so neu, wie man vielleicht annehmen mag. Schon letztes Jahr konnte man in der Spielhalle durch die Gegend heizen. Umso erfreulicher ist es, dass man die Automatenfassung generalüberholt hat. Die Grafik wirkt nun einen Tick besser und die Framerate ist auch um einiges flüssiger und läuft mit konstanten 60 fps. Leider wirken zum Beispiel Passanten, die durch die Straßen spazieren, noch immer sehr klobig und lassen Details vermissen. Trotzdem macht *Smashing Drive* auf dem GameCube schon jetzt einen viel versprechenden Eindruck!

Ahmet Iscitürk

VROOOOM! Die Optik von Smashing Drive reißt zwar keine Bäume aus, aber das Geschwindigkeitsgefühl ist top!

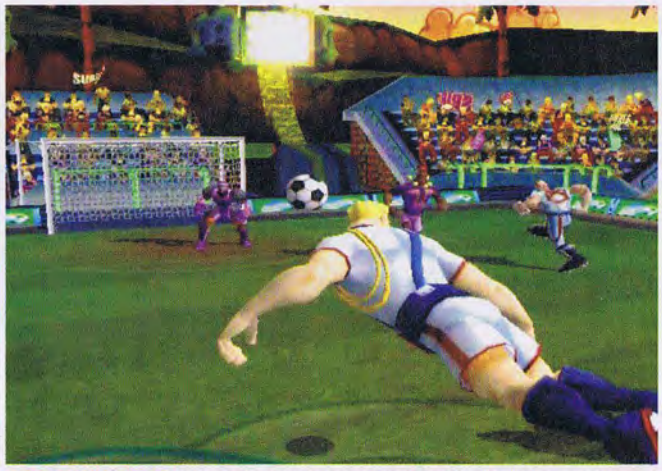
AUS DEM WEG! Mit so einem fetten Rammbock auf der Nase macht das Rasen gleich doppelt so viel Spaß.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Smashing Drive*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-2*
Speichern: ..... *MemoryCard*
Umfang: .. *Drei umfangreiche Spielmodi*
Hersteller: ..... *Namco*
Sprache: ..... *Englisch*
Termin: ..... *Nicht bekannt*
Preis: ..... *Nicht bekannt*
Internet: ..... *www.namco.com*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Lustige Highspeed-Action der abgefahrenen Sorte!

GEWUSST WIE Nur wer den Ball geschickt vor den aggressiven Verteidigern abschirmt, hat eine Chance auf ein Tor.



KOPFSCHMERZ Selbst ein wuchtiger Flugkopfball dürfte aus dieser Distanz kein Problem für den Torwart darstellen.

SEGA SOCCER SLAM

VORSICHT, HOCHSPANNUNG! Die skurrilen Kicker haben jede Menge ausgefallener Spezialattacken auf Lager.

Fair geht vor? Von wegen! Bei diesem Brutalo-Kick von Sega ist alles erlaubt.

Durch eine strenge Regelauslegung des Schiris kann ein an sich ansehnliches Fußballspiel schon einmal in eine Pfeiforgie mit vielen Unterbrechungen ausarten. Diese Gefahr besteht bei *Sega Soccer Slam* nicht, denn weder der Herr in Schwarz noch lästige Regeln stören hier den Spielfluss. Ergebnis: Pausenlose Action, angereichert mit fiesen Fouls und haufenweise Toren. Und so schießen, treten und schlagen die aus drei Feldspielern bestehenden Teams, was das Zeug hält. Jede der Mannschaften hat dabei eigene Stärken und Schwächen. So ist bei einem Team beispielsweise die Abwehr schier unüberwindbar, dafür würden die Spieler im Angriff nicht mal das Wasser treffen, wenn sie aus einem Boot fallen würden. Andere Spieler wuseln wieselflink über den Platz, dafür hapert es bei denen am Passspiel. Neben diesen Fähigkeiten hat jeder der abgefahrenen Kicker (vom übergewichtigen Verteidiger bis zum aufreizenden Girlie) Spezialattacken drauf, die man per L-Taste aktiviert, sobald sich die entsprechende Leiste auf dem Bildschirm gefüllt hat. Das Ergebnis sind knallharte Schüsse, die im besten *Matrix*-Stil effektvoll in Szene gesetzt werden. Da bei einer actionreichen Parodie auf eine beliebte Sportart der Turbo nicht fehlen darf, könnt ihr mit der R-Taste pfeilschnell über den Rasen rasen und den rabiaten Attacken einfach davonrennen. Wer sich für eines von sechs Teams entschieden hat, kann in einem Testspiel oder dem Training üben, wie man aus dem Gegenspieler am schnellsten einen Sportinvaliden macht. Wer sich fit fühlt, kann sich im Quest-Modus der Herausforderung von zehn Matches stellen. Nach jedem Sieg gibt es Bares, was dann im örtlichen Soccer-Shop in den Ausbau der Fähigkeiten investiert werden kann. Mit geschmeidigen Animationen und netten Effekten bietet der Titel einiges fürs Spielerauge. Hoffentlich kann das Gameplay mit der Grafik mithalten.

Jens Quentin

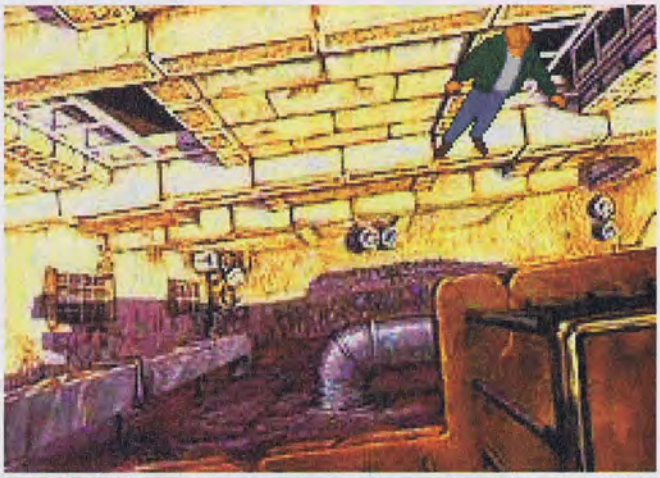
ANGRIFF Flanke oder Torschuss? Das ist hier die Frage. Der beleibte Mitspieler steht völlig frei.

ZWEIKAMPF Der geschmeidige Stürmer versucht, dem Hünen die Kugel abzujagen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Sega Soccer Slam
Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	4 Spielmodi
Hersteller:	Sega
Sprache:	Englisch
Termin:	März (USA)
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.sega.com
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Das Foul-Festival ist nichts für Fans des filigranen Fußballs!



SUIZIDGEFÄHRDET? George beweist beim Einbruch in das Hotelzimmer des Attentäters eiserne Nerven.

MAUNTFACON Früher wurden hier Templer verbrannt, jetzt werden Passanten durch Pantomimen gefoltert.

BROKEN SWORD: BAPHOMETS FLUCH

Ihr steht auf Weltverschwörungstheorien? Wunderbar, dann seid ihr bei Broken Sword: Baphomets Fluch genau richtig.

Man sagt ja, dass Paris im Oktober am schönsten sei. Genau das hat sich der junge Amerikaner George Stobbart auch gedacht und verbringt seinen Urlaub außerhalb der Hauptsaison in der Stadt der Liebe. Verzaubert von dem Flair der Innenstadt hockt er sich in ein kleines Straßencafé, flirtet ein wenig mit der hübschen Kellnerin und schlürft gemütlich seinen Milchkaffee. Doch dann überschlagen sich die Ereignisse: Ein Clown betritt das Lokal, klaut einem Schlipsträger den Aktenkoffer und flieht. Bevor George überlegen kann, ob er den geschminkten Übeltäter verfolgt, fliegt das Restaurant in einer gewaltigen Explosion in die Luft. Von nun an wird das Leben des George Stobbart gehörig auf den Kopf gestellt. Denn nachdem er anfängt, eigene Nachforschungen über den Clown anzustellen, kommt er ganz im Stil der skurrilsten Folgen der *X-Akten* einer riesigen Verschwörung der mysteriösen Tempelritter auf die Spur. Auf dem PC war *Baphomets Fluch* ein gewaltiger Erfolg und wird auch heute noch in einem Atemzug mit großen Adventures wie *Monkey Island* genannt. Das grandiose Spiel kommt im März auch für den Game Boy Advance heraus und wurde an die Leistungen des kleinen Handheld angepasst. Während die Story und die Dialoge vollständig übernommen wurden, muss man systembedingt einige Abstriche in Kauf nehmen. So fehlen die netten Videosequenzen und die Sprachausgabe des Originals. Dafür hat man jedoch die Steuerung völlig überarbeitet und für den GBA optimiert, so dass das Adventure-typische Absuchen des Bildschirms nach Gegenständen entfällt. Mit den Schultertasten habt ihr das gesamte Gelände im Blick und klickt euch durch die Hotspots.

HOOLIGAN Da bestätigt sich eine meiner ältesten Vermutungen: Nur unsympathische Menschen reservieren auf Zugfahrten.

Jean-Reiner Jung

SKURRILER HUMOR Ob der Bauarbeiter mit dieser Einstellung noch Greenpeace-Aktivist wird?

THE LAND OF GREEN In Irland beginnt George seine Nachforschungen in einem zünftigen Pub.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Broken Sword: Baphomets Fluch
Genre:	Adventure
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Batterie
Umfang:	Ca. 15 h Spielzeit
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Termin:	28. März
Preis:	Ca. € 55,-
Internet:	www.ubisoft.de
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Eines der besten Adventures aller Zeiten kommt in abgespeckter Version auf dem GBA.

GEISEL-RETTUNG Die Rainbow-Jungs schleichen sich an einen Terroristen an, der eine Geisel bewacht. Die Geisel muss überleben!

KULTUR-REVOLUTION Terrorismus macht auch vor Kultur nicht Halt. Hier hat einer unserer Kameraden nicht aufgepasst.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Bisher sah es mit Taktik-Shootern auf Handhelds eher mau aus. Kann Ubi Soft das mit der GBA-Umsetzung von Rainbow Six ändern?

CHARAKTER-AUSWAHL Vor dem Einsatz könnt ihr eure schlagkräftige Truppe auswählen.

EISKALT Rainbow Six führt euch auf fast jeden Kontinent. Terrorismus ist leider international.

Als Anführer einer „Rainbow" genannten Anti-Terror-Einheit dürft ihr in *Rainbow Six: Rogue Spear* den Terrorismus weltweit bekämpfen. Blindes Drauflosballern führt dabei kaum zum Erfolg. Die Einsätze wollen in Hinblick auf die Team- und Ausrüstungs-Auswahl gut geplant sein. Für PC-Spieler ist *Rainbow Six* die Taktik-Shooter-Reihe schlechthin. Leider war von dem spannenden und komplexen Gameplay bei der Umsetzung für den Game Boy Color nicht viel zu merken. Die deutlich stärkere Hardware des Game Boy Advance ermöglicht viele Verbesserungen zur GBC-Version. Die augenfälligste Veränderung geht mit der Grafik einher, auch wenn ihr eure Kameraden immer noch aus der Vogelperspektive steuert. Endlich könnt ihr ohne große Schwierigkeiten Freund und Feind auseinander halten – der höheren Auflösung sei Dank. Die wesentlich zahlreicheren Pixel auf eurem LCD-Display ermöglichen zudem einen glaubwürdigen 3D-Effekt und eine abgestufte Transparenz der Schatten. Letzteres erhöht die Spannung ungemein, da so schlecht ausgeleuchtete Bereiche erst nach und nach eingesehen werden können. Um vor Überraschungen gefeit zu sein, solltet ihr auch in den Ecken suchen. Auch die künstliche Intelligenz der Gegner wurde überarbeitet, diese reagieren jetzt auf Geräusche und Sichtkontakt. Insgesamt dürft ihr euch Terrorbanden in 15 verschiedenen Missionen stellen und dabei acht verschiedene Schauplätze besuchen. Dank vieler unterschiedlicher Missionsziele, die Geiselrettung, Bomben-Entschärfung und Angriffe auf Terroristen-Camps beinhalten, bleiben eure Aufträge spannend. Wenn ihr den Singleplayer-Modus durchhabt, warten noch viele Spiele mit Freunden auf euch. Hier könnt ihr im Kooperativ-Modus die Missionen lösen oder dem Deathmatch frönen.

Jean-Reiner Jung

KNIFFLIG Wie kommt man in den Raum, ohne dass die Kameraden zu viel Schaden nehmen? Tür auf, Granate, rein, Tür zu – boom!

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Rainbow Six: Rogue Spear
Genre:.....Action
Spieler:.....1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:.....Ja
Speichern:.....Batterie
Umfang:.....15 Missionen
Hersteller:.....Ubi Soft
Sprache:.....Deutsch
Termin:.....März 2002
Preis:.....Ca. € 50,-
Internet:.....www.ubisoft.de
Einschätzung:.....Gut

Beurteilung: Freunde des Taktik-Shooters dürfen sich freuen: Mit Rainbow Six: Rogue Spear sollte man bald die erste brauchbare Umsetzung in Händen halten.

ZONE OF THE ENDERS - THE FIST OF MARS

Auf der PlayStation avancierte Zone of the Enders binnen kürzester Zeit zum Verkaufsschlager. Auch die kommende Game-Boy-Advance-Fassung könnte sich zum Hit mausern! Lasst die Schlacht beginnen!

In Japan ist dieses Game unter dem Titel *Z.O.E. 2173 Testament* schon seit längerem erhältlich und begeistert dort vor allem Fans von rundenbasierten Strategie-Spielen. Glücklicherweise hat Konami ein Herz für westliche Gamer und so können auch wir bald Hand anlegen. Schlüpft in die Rolle des jungen Cage, der zusammen mit einer auf dem Mars operierenden Untergrundbewegung gegen das mächtige Militär kämpft. Ihr steuert eine Vielzahl von waffenstarrenden Vehikeln und Riesen-Mechs über ein Spielfeld, wobei ihr eure Aktionen rundenweise ausführt. Zwischen den einzelnen Missionen könnt ihr euer Kriegsgerät aufrüsten und verbessern. In über 30 einzelnen Kapiteln wird die Story weitergesponnen, welche sich je nach Situation auch verzweigt. Pro Storyline verspricht Konami über 30 Stunden Spielzeit und vor allem jede Menge Spannung. Der erste Eindruck ist jedenfalls schon sehr vielversprechend!

Ahmet Iscitürk

BATTLE Die Kämpfe werden effektvoll in Szene gesetzt und machen einiges her!

PLAYFIELD Das Spielgeschehen betrachtet ihr aus einer erhöhten Vogelperspektive.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Zone of the Enders
Genre:	Strategie
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Batterie
Umfang:	30 Kapitel
Hersteller:	Konami
Sprache:	Englisch
Termin:	April
Preis:	Ca. 50,- €
Internet:	www.konami.com
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Ein ernst zu nehmender Konkurrent für Advance Wars ist unterwegs! Wir sind gespannt!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

BIENE MAJA
DAS GROSSE ABENTEUER

Ob kindgerecht oder nicht: Biene Maja ist ein potenzieller Hit!

Niedlich ist zwar nicht jedermanns Sache, aber die Grafik macht was her. Überall bewegt sich was. Bienen hier, Ameisen da – und alles wunderschön animiert. Auch die Partikeleffekte sind wirklich gut gemacht. Eure Aufgabe ist es, die verschlafene Drohne Willi vor Einbruch der Nacht wieder zu finden. Um ihn zu entdecken, müsst ihr durch vier Welten mit jeweils vier Levels brummen. Dabei begegnen euch vielerlei Gefahren. Nicht weniger abwechslungsreich sind die Levels: spannend aufgebaut mit vielen Secrets und noch mehr Blüten zum Einsammeln. Zudem strotzen sie vor interaktiven Elementen: Winde werden eure Flugkünste beeinflussen, Blätter dienen euch als Sprungbretter. Bis auf den unvermeidlichen Niedlichkeitsfaktor scheint *Das große Abenteuer* ein spaßiges Vergnügen zu werden.

Jens Quentin

SPRUNGBRETT **Dank dieser federnden Blätter kann Maja weitaus höher springen.**

FRECHER FROSCH **Wer dreist wird, dem wird einfach auf den Kopf gesprungen.**

ERSTER EINDRUCK

Titel:...Biene Maja – Das große Abenteuer
Genre: .....Geschicklichkeit
Spieler: 1
1-Modul-Mehrspielermodus: .....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:..Nein
Speichern:.....Passwort
Umfang:.....4 Welten
Hersteller: .....Acclaim
Sprache:.....Deutsch
Termin:.....Ende März
Preis: .....ca. € 55,-
Internet: .....www.acclaim.de
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Man sollte sich von dem Niedlichkeitsfaktor nicht stören lassen. Gameplaytechnisch sind hier viele innovative und spaßige Elemente enthalten.

KAMPFSTIEL.

THQ

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Erhältlich ab: Ende Februar 2002

Erhältlich ab: Ende Februar 2002

Erhältlich ab: März 2002

Erhältlich ab: März 2002

Die wichtigsten Spiele für GameCube und GBA im Überblick!

DAS SPIELE-LEXIKON

Egal ob Game Boy Advance oder GameCube: In unserem Spiele-Lexikon findet ihr die wichtigsten Infos zu den besten Spielen, den aktuellen Neuheiten und geheimen Projekten der Spieleentwickler! Auf dieser Seite werden alle Nintendo-Fans über den aktuellen Stand der Dinge in Sachen GameCube und Game Boy Advance informiert.

Game-Boy-Advance-Lexikon

GAME BOY ADVANCE

0Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Action				
Army Men Advance	Action	Infogrames	68%	08/01
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	65%	11/01
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami	86%	07/01
Dexter's Laboratory	Action	Ubi Soft	73%	02/02
Earthworm Jim	Action	THQ	68%	10/01
Jackie Chan Adventures	Action	Activision	76%	01/02
Jurassic Park III: The DNA Factor	Action	Konami	60%	09/01
Men in Black	Action	Ubi Soft	53%	10/01
Pitfall: The Mayan Adventure	Action	THQ	63%	10/01
Planet der Affen	Action	Ubi Soft	68%	12/01
Powerpuff Girls Mojo Jojo	Action	Ubi Soft	68%	02/02
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	Action	THQ	70%	02/02
Spider-Man: Mysterio's Menace	Action	Activision	79%	09/01
Tweety and the Magic Gems	Action	Mitsui	69%	07/01
X-Men: Reign of Apocalypse	Action	Activision	59%	10/01
Action-Adventure				
Harry Potter	Action-Adventure	Electronic Arts	63%	01/02
Lady Sia	Action-Adventure	TDK	85%	11/01
LEGO Insel 2	Action-Adventure	LEGO Media	74%	10/01
Beat 'em Up				
Final Fight One	Beat 'em Up	Ubi Soft	80%	10/01
Super Street Fighter II TR	Beat 'em Up	Ubi Soft	85%	11/01
Compilation				
Midway's Greatest Arcade Hits	Compilation	Midway	73%	01/02
Namco Museum	Compilation	Infogrames	64%	12/01
Pacman Collection	Compilation	Infogrames	71%	12/01
Fun-Racing				
Konami Krazy Racers	Rennspiel	Konami	83%	07/01
LEGO Racers 2	Rennspiel	LEGO Media	70%	10/01
Mario Kart: Super Circuit	Rennspiel	Nintendo	91%	09/01
Fußball				
Alex Zickler Total Soccer 2002	Fußball	Ubi Soft	83%	11/01
David Beckham Fußball	Fußball	Ubi Soft	52%	12/01
ISS	Fußball	Konami	80%	12/01
Geschicklichkeit				
Bomberman Tournament	Geschicklichkeit	Activision	84%	08/01
Chu Chu Rocket	Geschicklichkeit	Infogrames	83%	12/01
Denki Blocks	Geschicklichkeit	Ubi Soft	85%	12/01
Fortress	Geschicklichkeit	THQ	74%	12/01
Frogger's Adventures	Geschicklichkeit	Konami	82%	01/02
Hot Potato	Geschicklichkeit	Ubi Soft	78%	08/01
Kurukuru Kururin	Geschicklichkeit	Nintendo	81%	07/01
Rampage Puzzle Attack	Geschicklichkeit	Midway	79%	01/02
Super Bust-A- Move	Geschicklichkeit	Ubi Soft	78%	12/01
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	80%	12/01
Tiny Toons: Wacky Stackers	Geschicklichkeit	Swing!	80%	02/02
Jump & Run				
Atlantis	Jump & Run	THQ	60%	12/01
Disney's Donald Duck Adv@nce	Jump & Run	Ubi Soft	76%	11/01
Kao the Kangaroo	Jump & Run	Virgin Interactive	70%	11/01
Lucky Luke – Wanted	Jump & Run	Infogrames	75%	12/01
Pinobee: Wings of Adventure	Jump & Run	Activision	80%	07/01
Prehistoric Man	Jump & Run	Virgin Interactive	77%	11/01
Rayman Advance	Jump & Run	Ubi Soft	86%	06/01
Spyro: Season of Ice	Jump & Run	Vivendi	71%	11/01
Super Mario Advance	Jump & Run	Nintendo	83%	07/01
Wario Land 4	Jump & Run	Nintendo	89%	11/01

Aktuelle GBA-Entwicklungen

Hier zeigen wir die wichtigsten Spiele für den Game Boy Advance, welche demnächst in Deutschland erscheinen werden!

Jump & Run

Hoffentlich lohnt sich die lange Wartezeit auf das komische Duo auch wirklich.

Titel: . .Banjo-Kazooie: Grunty's Rev.
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): 2002

Rollenspiel

Und schon wieder eine Verschiebung! Diesmal erwischt es das Rollenspiel.

Titel: . . . . . .Breath of Fire
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Termin (D): . . . . . März

Adventure

Die Taschenausgabe des Klassikers stellen wir euch in dieser Ausgabe näher vor.

Titel: . . . . . .Broken Sword
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Termin (D): . . . . . .28. März

Rennspiel

Auch bei Diddy Kong Pilot hält sich Nintendo mit einem genauen Termin zurück.

Titel: . . . . . .Diddy Kong Pilot
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): 2002

Action-Adventure

Der niedliche kleine Schrumpelkopf kommt demnächst auch wieder in die Kinos.

Titel: . .E.T. Der Außerirdische
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Termin (D): . . . . . .28. März

Rollenspiel

Bei den gewaltigen Textfluten müssen Rollenspieler viel Geduld mitbringen.

Titel: . . . . . Golden Sun

Hersteller: . . . . . Nintendo
Termin (D): . . . . . März

Action-Adventure

Aus dem witzigen Kurzfilm hat man kurzerhand ein Spiel gebastelt.

Titel: . . . . . .Ice Age

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Termin (D): . . . . . 25. April

Jump & Run

Der Fisch will nach längerer Pause mal wieder die Konsolenwelt unsicher machen.

Titel: . . . . . .James Pond

Hersteller: . . . . . Swing!
Termin (D) : . . . . . .Mitte November

Boxen

Was kann Iron Mike auf dem GBA? In dieser Ausgabe erfahrt ihr es.

Titel: . . . .Mike Tyson Boxing

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Termin (D): . . . . . .28. Februar

Action

Achtung Startverzögerung! Die Monstertrucks heizen erst im April los.

Titel: . . . . . .Monster Jam

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Termin (D): . . . . . .18. April

Rennspiel

Unglaublich, aber wahr! In dieser Ausgabe gibt es endlich den Test.

Titel: . . . . . .MotoGP

Hersteller: . . . . . .THQ
Termin (D): . . . . . .Mitte Februar

Action

Alles neu macht der Mai und Robocop schiesst alle Bösen zu Brei!

Titel: . . . . . .Robocop

Hersteller: . . . . . .Virgin Interactive
Termin (D): . . . . . Mai

Sport

Dass dieses Spiel nicht gerade der Oberhammer ist, wissen wir nun.!

Titel: . . . . . .Salt Lake 2002

Hersteller: . . . . . Ubi Soft
Termin (D): . . . . . .7. Februar

Beat 'em Up

Die virtuelle Backpfeifen-Orgie hat in Japan schon eine Menge Fans gefunden!

Titel: . . . . . Tekken Advance

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Termin (D): . . . . . .April

Skateboarding

In Kürze dürfen wir endlich an diesem potentiellen Hit Hand anlangen.

Titel: Tony Hawk's Pro Skater 3

Hersteller: . . . . . .Activision
Termin (D): . . . . . März

Action

Fans der Serie werden im April in Pams Haut schlüpfen können. Toll, oder?

Titel: . . . . . VIP

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Termin (D): . . . . . 25. April

Action

In dieser Ausgabe liefern wir euch einen ersten Eindruck von dem Spiel.

Titel: . . . . . Zone of the Enders

Hersteller: . . . . . Konami
Termin (D): . . . . . April

Rennspiele

Driven	Rennspiel	Ubi Soft	71%	02/02
GT Advance Championship Racing	Rennspiel	THQ	82%	07/01
MX 2002 feat. Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	57%	12/01
Top Gear GT Championship	Rennspiel	Mitsui	54%	07/01

Rollenspiele

Mega Man Battle Network	Rollenspiel	Ubi Soft	76%	12/01

SciFi-Rennspiele

F-Zero MAXIMUM VELOCITY	Rennspiel	Nintendo	85%	07/01

Shoot 'em Up

Doom (GBA)	Ego-Shooter	Activision	88%	01/02
Ecks vs. Sever	Ego-Shooter	Ubi Soft	77%	02/02
Gradius Advance	Shoot 'em Up	Konami	84%	11/01
Iridion 3D	Shoot 'em Up	THQ	70%	10/01
Phalanx	Shoot 'em Up	Kemco	80%	12/01

Simulation

Creatures	Simulation	Swing!	81%	12/01
Jurassic Park III: Park Builder	Simulation	Konami	72%	10/01

Sportspiele (Sonstige)

Dave Mirra Freestyle BMX	Sport	Acclaim	81%	12/01
ESPN Final Round Golf	Golf	Konami	68%	10/01
ESPN X Games Skateboarding	Skateboarding	Konami	68%	12/01
Fire Pro Wrestling	Wrestling	Ubi Soft	82%	05/01
Freestyle Scooter	Sport	Ubi Soft	74%	12/01
Matt Hoffman's Pro BMX	Biking	Activision	80%	01/02
NBA Jam Advance	Basketball	Acclaim	54%	02/02
No Rulez Get Phat	Skateboarding	TDK	74%	01/02
Ready 2 Rumble: Round 2	Boxen	Konami	69%	07/01
Super Dodge Ball Advance	Sport	Ubi Soft	76%	11/01
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision	88%	07/01
WWF Road to Wrestlemania	Wrestling	THQ	70%	12/01

Strategie

Advance Wars	Strategie	Nintendo	88%	02/02
Mech Platoon	Strategie	Kemco	85%	01/02

Was kommt wann?

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Februar				
Boxing Fever	Boxen	THQ	83%	Mitte Februar
Casper	Jump & Run	Virgin Interactive	–	Februar
Caesar's Palace Advance	Simulation	THQ	–	Ende Februar
Cruis'n Velocity	Rennspiel	Midway	–	22. Februar
Dark Arena	Action	THQ	72%	Ende Februar
Die Monster AG	Jump & Run	THQ	–	Mitte Februar
ESPN Bass Tournament	Simulation	Konami	–	15. Februar
ESPN Int. Winter Sports	Sport	Konami	75%	1. Februar
ESPN Winter Snowboard.	Sport	Konami	–	22. Februar
European Super League	Fußball	Virgin Interactive	–	Februar
Expedition der Stachelbeeren	Action	THQ	–	Ende Februar
F-14 Tomcat	Action	THQ	–	Ende Februar
Feivel der Mauswanderer	Action	Swing!	63%	Mitte Februar
In einem Land vor unserer Zeit	Action	Swing!	41%	Mitte Februar
Jurassic Park III Dino Attack	Action	Konami	76%	8. Februar
Mike Tyson Boxing	Boxen	Ubi Soft	70%	28. Februar
MotoGP	Rennspiel	THQ	61%	Mitte Februar
Planet Monsters	Action	Virgin Interactive	72%	Februar
Pocket Music	Simulation	Ubi Soft	70%	21. Februar
Salt Lake 2002	Sport	Ubi Soft	51%	7. Februar
Star Wars: Jedi Power Battles	Action	THQ	77%	Anfang Februar
Tom & Jerry: The Magic Ring	Action	Ubi Soft		21. Februar
Virtual Kasparov	Schach	Virgin Interactive	–	Februar
März				
Biene Maja 3	Jump & Run	Acclaim	–	März
Breath of Fire	Rollenspiel	Ubi Soft	–	März
Broken Sword – Baphomets Fluch	Adventure	Ubi Soft		28. März
Chessmaster	Schach	Ubi Soft	–	28. März
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Ubi Soft	–	28. März
Downforce	Rennspiel	Virgin Interactive	–	März
Eggo Mania	Geschicklichkeit	Kemco	85%	März
E.T. Der Außerirdische	Action-Adventure	Ubi Soft	–	28. März
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	85%	März
Jimmy Neutron	Action	THQ	–	22. März
Scrabble	Geschicklichkeit	Ubi Soft	–	28. März
Sonic Advance	Jump & Run	Infogrames	85%	März
Super Black Bass Advance	Simulation	Ubi Soft	–	21. März
Tiny Toons Adventures	Action	Swing!	–	Mitte März
Tom Clancy's Rainbow Six	Action	Ubi Soft	–	28. März
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	–	März
X-BLADEZ: In-Line Skater	Sport	Ubi Soft	–	28. März
April				
Disneys Dschungelbuch	Action-Adventure	Ubi Soft	–	25. April
Fila Decathlon	Sportspiel	THQ	–	Mitte April
Ice Age	Action-Adventure	Ubi Soft	–	25. April
Monster Jam Max. Dest.	Action	Ubi Soft	–	18. April
Muppet Pinball Mayhem	Flipper	Ubi Soft	–	25. April
Pro Tennis: WTA Tour	Tennis	Konami	–	April
Tekken Advance	Beat 'em Up	Infogrames	80%	April
Top Gun	Action	Virgin Interactive	–	April
VIP	Action	Ubi Soft	–	25. April
Zone of the Enders: Fist of Mars	Action	Konami	–	April

Fortsetzung nächste Seite

Mai

Animaniacs: Full Fat	Jump & Run	Swing!	–	Mitte Mai
Britney's Dance Beat	Simulation	THQ	–	Ende Mai
Boulder Dash	Geschicklichkeit	Kemco	–	Mai
Crazy Chase	Action	Kemco	–	Mai
Robocop	Action	Virgin Interactive	–	Mai
Worms World Party	Action	Ubi Soft	–	Mai

Juni

Animaniacs: Pinky and Brain	Action	Swing!	–	Anfang Juni
BONX	Geschicklichkeit	Ubi Soft	–	Juni
Dokapon: Monster Hunter	Rollenspiel	Ubi Soft	–	Juni
Worms Blast	Action	Ubi Soft	–	Juni

August

Virtual Sea-Monkeys	Simulation	Swing!	–	Ende August

Weitere Veröffentlichungen 2002

Aerial Aces	Action	THQ	–	1. Quartal
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	Jump & Run	Nintendo	–	2002
Barbarian	Action	Virgin Interactive	–	2002
Diddy Kong Pilot	Rennspiel	Nintendo	–	2002
Ed, Edd & Eddie	Action	Ubi Soft	–	2002
E.T. The Dark Alliance	Action	Ubi Soft	–	2002
Formula One	Rennspiel	Ubi Soft	–	2002
James Pond: Robocod	Jump & Run	Swing!	–	Mitte November
Johnny Bravo	Action	Ubi Soft	–	2002
Medal of Honor Underground	Action	Ubi Soft	–	2002
M&M's Minis Blast	Action	THQ	–	1. Quartal
NBA 2002	Basketball	Ubi Soft	–	2002
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	Ubi Soft	–	2002
Road Rash Jailbreak	Rennspiel	Ubi Soft	–	2002
Street Fighter Alpha 3	Beat 'em Up	Ubi Soft	–	2002
Super Cross 2002	Rennspiel	Ubi Soft	–	2002
Super Mario Advance 2	Jump & Run	Nintendo	92%	2002
Thunderstrike	Action	Ubi Soft	–	2002
Tiger Woods PGA Tour 2002	Golf	Ubi Soft	–	2002
TOCA World Touring Cars	Rennspiel	Ubi Soft	–	2002
Total Soccer Manager	Simulation	Ubi Soft	–	2. Quartal
Triple Play 2002	Baseball	Ubi Soft	–	2002

Weitere Veröffentlichungen

Animaniacs: 2nd Warthog Game	Action	Swing!	–	Januar 2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action	Ubi Soft	–	Nicht bekannt
Donkey Kong Coconut Crackers	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Nicht bekannt
Metroid 4	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Sabrewulf	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt

Was kommt wann?

NINTENDO GAMECUBE

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung

Deutschland-Termine

Mai

Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	–	3. Mai
Burnout	Rennspiel	Acclaim	–	3. Mai
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim	–	3. Mai
Dave Mirra Freestyle BMX	Trendsport	Acclaim	–	3. Mai
Disney's Donald Duck Quack Attack	Jump & Run	Ubi Soft	–	3. Mai
ESPN Int. Winter Sports 2002	Sport	Konami	–	3. Mai
FIFA 2002: Road to FIFA World Cup	Fußball	Electronic Arts	–	3. Mai
Gauntlet Dark Legacy	Action	Midway	–	3. Mai
ISS 2	Fußball	Konami	–	3. Mai
Luigi's Mansion	Action	Nintendo	–	3. Mai
NBA Courtside 2002	Basketball	Nintendo	–	24. Mai
NHL Hitz 2002	Eishockey	Midway	–	3. Mai
Sonic Adventure 2 Battle	Jump & Run	Sega	–	3. Mai
Spider-Man	Action	Activision	–	3. Mai
Star Wars: Rogue Squadron II	Action	LucasArts	–	3. Mai
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	–	3. Mai
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	Nintendo	–	24. Mai
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	–	3. Mai
Tony Hawk's Pro Skater 3	Trendsport	Activision	–	3. Mai
Universal Studios	Action	Kemco	–	3. Mai
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	–	3. Mai

Weitere Titel 2002

18 Wheeler: American Pro Trucker	Rennspiel	Acclaim	–	2002
Batman: Dark Tomorrow	Action-Adventure	Kemco	–	September
Bloody Roar: Primal Fury	Beat 'em Up	Activision	–	2002
Bomberman	Geschicklichkeit	Activision	–	2002
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	–	3. Quartal
Extreme-G 3	Rennspiel	Acclaim	–	2002
Inline Skating	Trendsport	Acclaim	–	2002
J. McGrath Supercross World	Rennspiel	Acclaim	–	2002
Legends of Wrestling	Wrestling	Acclaim	–	2002
Mario Sunshine	Jump & Run	Nintendo	–	4. Quartal
Pikmin	Simulation	Nintendo	–	14. Juni
Starfox Adventures: Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	–	3. Quartal
Rayman	Jump & Run	Ubi Soft	–	2002
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	–	2002
Turok Evolution	Action-Adventure	Acclaim	–	September
Virtua Striker	Fußball	Sega	–	2002
Zoo Cube	Action	Acclaim	–	2002

Aktuelle GC-Entwicklungen

Welche GameCube-Spiele kommen zum oder kurz nach dem Start in Europa? Hier zeigen wir alle Titel im Überblick!

Action

Der Flattermann aus dem Hause Ubi Soft wird wohl ein Launchtitel werden.

Titel: .... Batman Vengeance

Hersteller: ..... Ubi Soft
Termin (D): 2002

Rennspiel

Wer bei diesem überaus coolen Rennspiel bremst, hat definitiv verloren.

Titel: ..... Burnout

Hersteller: ..... Acclaim
Termin (D): ..... 3. Mai

Rennspiel

Ab Anfang Mai lautet das Motto: It's time to make some crazy money!

Titel: ..... Crazy Taxi

Hersteller: ..... Acclaim
Termin (D): ..... 3. Mai

Trendsport

Acclaim unterstützt den GameCube von Anfang an mit zahlreichen Titeln.

Titel: Dave Mirra Freestyle BMX 2

Hersteller: ..... Acclaim
Termin (D): ..... 3. Mai

Jump & Run

Der wilde Erpel Donald dreht im Frühling so richtig auf. Wir freuen uns schon darauf!

Titel: Disney's Donald Duck Quack Attack

Hersteller: ..... Ubi Soft
Termin (D): ..... 3. Mai

Action

Aller Wahrscheinlichkeit nach ist dieses Spiel einer der europäischen Launchtitel.

Titel: Disney's Tarzans Freeride

Hersteller: ..... Ubi Soft
Termin (D): ..... Nicht bekannt

Beat 'em Up

Was taugt die virtuelle Olympiade? Lest unseren Importtest in dieser Ausgabe.

Titel: ESPN Int. Winter Sports 2002

Hersteller: ..... Konami
Termin (D): ..... Nicht bekannt

Fußball

Fußball ist unser Leben, denn König Fußball regiert die Welt!

Titel: FIFA 2002: Road to FIFA World Cup

Hersteller: ..... Electronic Arts
Termin (D): ..... 3. Mai

Action

Ob diese Umsetzung das hohe Niveau der PlayStation-2-Version halten kann?

Titel: ..... ISS 2

Hersteller: ..... Konami
Termin (D): ..... Nicht bekannt

Action

Im Frühling könnt ihr zusammen mit Luigi das düstere Anwesen inspizieren.

Titel: ..... Luigi's Mansion

Hersteller: ..... Nintendo
Termin (D): ..... 3. Mai

Action-Adventure

Hoffentlich hebt Nintendo demnächst die Nachrichtensperre für diesen Titel auf.

Titel: .....Mario Sunshine

Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Fußball

Jens unterzieht das erste Basketballspiel für dem GameCube einem ausführlichen Test.

Titel: ...NBA Courtside 2002

Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Eishockey

Was bei „normalen" Eishockeypartien mit Strafzeiten endet, ist hier erwünscht.

Titel: ..... NHL Hitz 2002

Hersteller: .....Midway
Termin (D): .....3. Mai

Action-Adventure

Langsam lohnt es sich, die Tage bis zum 22. März (Japan-Termin) abzustreichen.

Titel: .....Resident Evil

Hersteller: .....Capcom
Termin (D): 2002

Jump & Run

Die erste europäische Version, die den Linkmodus mit dem GBA nutzen wird.

Titel: Sonic Adventure 2 Battle

Hersteller: .....Sega
Termin (D): .....3. Mai

Action

Wir sind sehr auf den neuesten Auftritt des berühmten Netzschwingers gespannt.

Titel: .....Spider-Man

Hersteller: .....Activision
Termin (D): .....3. Mai

Action

Dieses Spiel allein dürfte für manchen der Kaufgrund für einen GameCube sein.

Titel: Star Wars Rogue Squadron II

Hersteller: .....LucasArts
Termin (D): .....3. Mai

Geschicklichkeit

Wer träumt nicht davon, einen Affen in einer Kugel zu steuern?

Titel: ...Super Monkey Ball

Hersteller: .....Sega
Termin (D): .....3. Mai

Beat 'em Up

Bis die Prügelorgie auch hier beginnt, müsst ihr euch noch bis Mai gedulden.

Titel: Super Smash Bros. Melee

Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....24. Mai

Skateboarding

Mal sehen, wann Activision den nächsten Teil mit Idol Tony ankündigt.

Titel: Tony Hawk's Pro Skater 3

Hersteller: .....Activision
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

Filmfans kommen bei dieser Reise durch Hollywood garantiert auf ihre Kosten.

Titel: ....Universal Studios

Hersteller: .....Kemco
Termin (D): .....3. Mai

Rennspiel

Selbst harte Wasserratten dürften bei den Wellenbrechern Respekt bekommen.

Titel: .Wave Race: Blue Storm

Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....3. Mai

Erscheint voraussichtlich 2002 in Japan/USA

Februar				
All-Star Baseball 2003	Baseball	Acclaim	–	Februar (USA)
Animal Leader	Simulation	Nintendo	–	21. Feb. (Japan)
Dark Summit	Snowboarding	THQ	–	Februar (USA)
Pac-Man World 2	Geschicklichkeit	Namco	–	Februar (USA)
Smashing Drive	Rennspiel	Namco	–	Februar (USA)
März				
007 Agent im Kreuzfeuer	Action	Electronic Arts	–	März (USA)
Doshin the Giant	Simulation	Nintendo	–	15. März (Japan)
Home Run King	Baseball	Sega	–	März (USA)
NBA Street	Basketball	Electronic Arts	–	22. März (Japan)
NFL Blitz 2002	Football	Midway	–	31. März (USA)
Real World Soccer 2002	Fußball	Konami	–	14. März (Japan)
Sega Soccer Slam	Fußball	Sega	–	März (USA)
April				
Rune	Rollenspiel	From Software	–	April (Japan)

Weitere Veröffentlichungen in Japan/USA 2002

Battle Fengshen Yanyi	Action	Koei	–	Frühjahr (Japan)
BloodRayne	Action	Majesco	–	Ende 2002 (USA)
Bomberman Generation	Geschicklichkeit	Hudson	–	2002
Dinotopia	Action	TDK Mediactive	–	Ende 2002 (USA)
Galleon	Action-Adventure	Interplay	–	2002
Groove Adventure Rave	Action	Konami	–	Frühjahr (Japan)
Hot Wheels	Rennspiel	THQ	–	2002
Kameo: Elements of Power	Action-Adventure	Nintendo	–	2002
Kirby's Tilt 'n' Tumble 2	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Frühjahr (Japan)
Knockout Kings 2002	Boxen	Electronic Arts	–	2002 (USA)
Largo Winch	Action-Adventure	Ubi Soft	–	2002
Metroid Prime	Action	Nintendo	–	2002 (USA)
Phantasy Star Online	Rollenspiel	Sega	–	2002 (Japan)
Pokémon	Rollenspiel	Nintendo	–	2002 (Japan)
Rally Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	–	2002
Robotech	Action	TDK Mediactive	–	Ende 2002 (USA)
Rocket Power	Action	THQ	–	2002
Rogue Spear	Action	Ubi Soft	–	2002 (USA)
Rugrats	Action	THQ	–	2002 (USA)
Scooby-Doo and the Cyber Chase	Action	THQ	–	2002
Shrek	Action	TDK Mediactive	–	Ende 2002 (USA)
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	Namco	–	2002 (Japan)
SpongeBob SquarePants	Nicht bekannt	THQ	–	2002
The Powerpuff Girls	Action	Bam!	–	2002
Tom Clancy's Rainbow Six RS	Action	Ubi Soft	–	2002 (USA)
Tomb Raider	Action-Adventure	Eidos	–	November (USA)
Zelda	Rollenspiel	Nintendo	–	2002 (Japan)

Angekündigte Titel ohne Termin

Donkey Kong Racing	Rennspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	–	Nicht bekannt
Mario Kart	Rennspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Matrix	Action-Adventure	Interplay	–	Nicht bekannt
Mickey Mouse	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Resident Evil 2	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Resident Evil CODE: Veronica X	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Resident Evil 4	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt

Noch nicht offiziell bestätigte Titel:

Crash Bandicoot	Jump & Run	Konami	–	Nicht bekannt
Jurassic Park III	Action-Adventure	Konami	–	Nicht bekannt
Picassio	Action-Adventure	Promethean Design	–	Nicht bekannt
Saffire	Action-Adventure	Saffire	–	Nicht bekannt
Stunt Driver	Rennspiel	Climax	–	Nicht bekannt
The Road To El Dorado	Action-Adventure	Ubi Soft	–	Nicht bekannt
The Thing	Action-Adventure	Konami	–	Nicht bekannt
Thornado	Action	Factor 5	–	Nicht bekannt
Title Defense	Boxen	Climax	–	Nicht bekannt
Too Human	Action	Silicon Knights	–	Nicht bekannt
VIP	Action	Ubi Soft	–	Nicht bekannt
W. D. The Jungle Book R.G.	Tanz-Simulation	Ubi Soft	–	Nicht bekannt

GameCube-Lexikon

In Japan/USA erhältlich

Animal Forest +	Simulation	Nintendo	–	(Japan)
Cel Damage	Rennspiel	Electronic Arts	62%	(USA)
ESPN Int. Winter Sports 2002	Sport	Konami	74%	(USA)
FIFA 2002: Road to FIFA World Cup	Fußball	Electronic Arts	82%	(Japan)
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	86%	(Japan)
Madden NFL 2002	Football	Electronic Arts	87%	(USA)
NBA Courtside 2002	Basketball	Nintendo	80%	(USA)
NHL Hitz 2002	Eishockey	Midway	81%	(USA)
Pikmin	Simulation	Nintendo	88%	Erhältlich (Japan)
Simpsons Road Rage	Rennspiel	Electronic Arts	70%	(USA)
Sonic Adventure 2 Battle	Jump & Run	Sega	81%	(Japan)
SSX Tricky	Snowboarding	Electronic Arts	83%	(USA)
Star Wars: Rogue Squadron II	Action	LucasArts	90%	(USA)
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	81%	Erhältlich (Japan)
Super Smash Bros. DX	Beat 'em Up	Nintendo	85%	(Japan)
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	88%	(USA)
Universal Studios	Action	Kemco	71%	(Japan)
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	87%	Erhältlich (Japan)

CHART ATTACK

1 Super Smash Bros.

2 Zelda: Majora's Mask

3 Mario Party 3

Leserecharts

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(1)	Super Smash Bros.	N64	24
2.	(3)	Zelda: Majora's Mask	N64	8
3.	(4)	Mario Party 3	N64	3
4.	(2)	Zelda: Ocarina of Time	N64	38
5.	(9)	Wario Land 4	GBA	2
6.	(7)	Perfect Dark	N64	19
7.	(8)	Tony Hawk's Pro Skater 2	N64	2
8.	(12)	Mario Kart: Super Circuit	GBA	3
9.	(NEU)	Advance Wars	GBA	1
10.	(13)	Die Welt ist nicht genug	N64	10
11.	(15)	Mario Tennis	N64	14
12.	(14)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	4
13.	(11)	Banjo-Tooie	N64	8
14.	(NEU)	Doom	GBA	1
15.	(5)	Mario Kart 64	N64	22

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, GBC, GBA, GC) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinander gewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die hier zu Lande noch nicht erhältlich sind. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(2)	Harry Potter	GB	3
2.	(NEU)	Advance Wars	GBA	1
3.	(3)	Mario Kart: Super Circuit	GBA	4
4.	(1)	Pokémon Crystal Edition	GB	4
5.	(4)	Wario Land 4	GBA	3
6.	(5)	Harry Potter	GBA	3
7.	(6)	Spyro: Season of Ice	GBA	2
8.	(9)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	5
9.	(7)	Super Mario Advance	GBA	4
10.	(11)	Doom	GBA	2
11.	(WE)	Mario Party 3	N64	2
12.	(12)	ISS	GBA	2
13.	(NEU)	Kao the Kangaroo	GBA	1
14.	(NEU)	Ecks vs. Sever	GBA	1
15.	(13)	Street Fighter II Turbo Revival	GBA	4

Harry hat es geschafft! Nachdem er letzten Monat schon gefährlich nah an die Spitze kam, belegt der kleine Zauberer diesen Monat den ersten Rang. Die GBA-Version musste dagegen einen Verlust von einem Platz verkraften. Einen beeindruckenden Neuanstieg feiert das grandiose Advance Wars, die Panzer rollten gleich bis Platz 2 vor. Großer Verlierer sind in diesem Monat die Pokémon, sie finden sich nur noch auf dem 4. Platz. Einziges N64-Spiel in den Verkaufscharts ist Mario Party 3, das einen Wiedereinstieg geschafft hat.

Quelle: SATURN

Bestseller

Bestseller Japan

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(3)	Smash Brothers DX	GCN	3
2.	(2)	Animal Forest +	GCN	2
3.	(WE)	Pikmin	GCN	3
4.	(5)	Magical Vacation	GBA	2
5.	(NEU)	Toruneko's Dungeon Adv. 2	GBA	1

Bestseller USA

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(NEU)	Super Smash Bros. Melee	GCN	1
2.	(1)	Pokémon Crystal Edition	GB	5
3.	(3)	Super Mario Advance	GBA	7
4.	(5)	Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	7
5.	(4)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	5

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(1)	Super Smash Bros. Melee	GCN	8
2.	(4)	Resident Evil	GCN	4
3.	(5)	Star Wars Rogue Squadron II	GCN	8
4.	(NEU)	Turok Evolution	GCN	1
5.	(2)	Zelda	GCN	7
6.	(8)	Metroid Prime	GCN	4
7.	(9)	Tony Hawk's Pro Skater 3	GCN	2
8.	(3)	Luigi's Mansion	GCN	5
9.	(10)	Mario Sunshine	GCN	2
10.	(7)	Perfect Dark Zero	GCN	5

Das N-Zone-Team

Wer steckt hinter der N-Zone? Wer schreibt die Artikel? Wer gestaltet die Seiten? Hier stellt sich unser Team kurz vor!

Hans Ippisch, 31 Redaktionsdirektor
Amüsierte sich auf der anlässlich der Spielwarenmesse stattfindenden Nintendo-Party prächtig und nutzte die Gelegenheit, um mit vielen alten Bekannten und Freunden zu plaudern.

Jens Quentin, 31 Leitender Redakteur
Staunte auf der Spielwarenmesse nicht schlecht, als beim ausgiebigen Spielen von *Eternal Darkness* plötzlich die Spielfigur vor seinen Augen in Einzelteile zerfiel. Grund: Das Wahnsinnsmeter war voll!

Jean-Reiner Jung, 30 Redakteur
Als alter Crashy-Fan war Jean-Reiner sichtlich erleichtert, dass die rotzfreche Beutelratte den schwierigen Sprung vom großen Fernseher auf das kleine GBA-Display glänzend gemeistert hat.

Ahmet Iscitürk, 29 Volontär
Hat sich in mühevoller Heimarbeit eine schmucke Fantasieuniform geschneidert, durch die er sich zusätzliche Motivation bei den entscheidenden Schlachten von *Advance Wars* erhofft.

Werner Spachmüller, 25 Content Coordinator
Hat sich mit Batterien eingedeckt und rutscht bereits unruhig auf seinem Bürostuhl hin und her, da er die Veröffentlichung von *Tony Hawk's Pro Skater 3* für den GBA kaum erwarten kann.

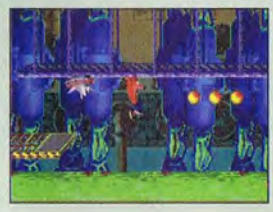
Alexandra Böhm, 26 Senior Designer
Heftige Zahnschmerzen machten ihr in den letzten Tagen das Leben schwer. Nach mehreren Besuchen beim Zahnarzt muss sie sich nun mit weniger „Weisheit" durchs Leben und durchs N-Zone-Redesign schlagen ...

Christian Harnoth, 30 Senior Designer
Findet in ruhigen Minuten nach bewältigter Layout-Arbeit noch Zeit, um sich mit einem Sprachprogramm und einem Headset schwierige französische Vokabeln einzupauken. Très chic!

Redaktions-Charts

Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?

1. Crash Bandicoot XS (GBA)
2. NBA Courtside 2002 (GCN)
3. Golden Sun (GBA)
4. Super Mario Advance 2 (GBA)
5. Sonic Advance (GBA)



Nur absolute Top-Spiele mit einer Gesamtwertung von mindestens 85 % erhalten von uns den begehrten Hitstempel.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): April 2001

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

Spiel des Monats

Game Boy Advance
Crash Bandicoot XS

Seite 54

Unverhofft kommt oft! Eigentlich hatten wir gar nicht mit einer Testversion der PlayStation-Umsetzung gerechnet. Als uns dann, dank des beherzten Einsatzes von Jens Schäfer (PR-Manager Games bei Vivendi Universal Games), die testfähige Version doch noch in letzter Sekunde erreichte, wurde schnell klar, dass es sich um eine brillante Konvertierung handelt. Vor allem die tolle Grafik mit 3D-Elementen, die witzigen Animationen und der coole Soundtrack sorgten dafür, dass die behände Beutelratte die Redaktion schnell in ihren Bann zog. Auf Seite 54 könnt ihr euch selbst ein Bild von der Qualität des pfiffigen Jump & Runs machen.

Alle Tests im Überblick

GameCube

Cel Damage 34
ESPN Int. Winter Sports 2002 46
NBA Courtside 2002 30
NFL Quarterback Club 2002 33

Game Boy Advance

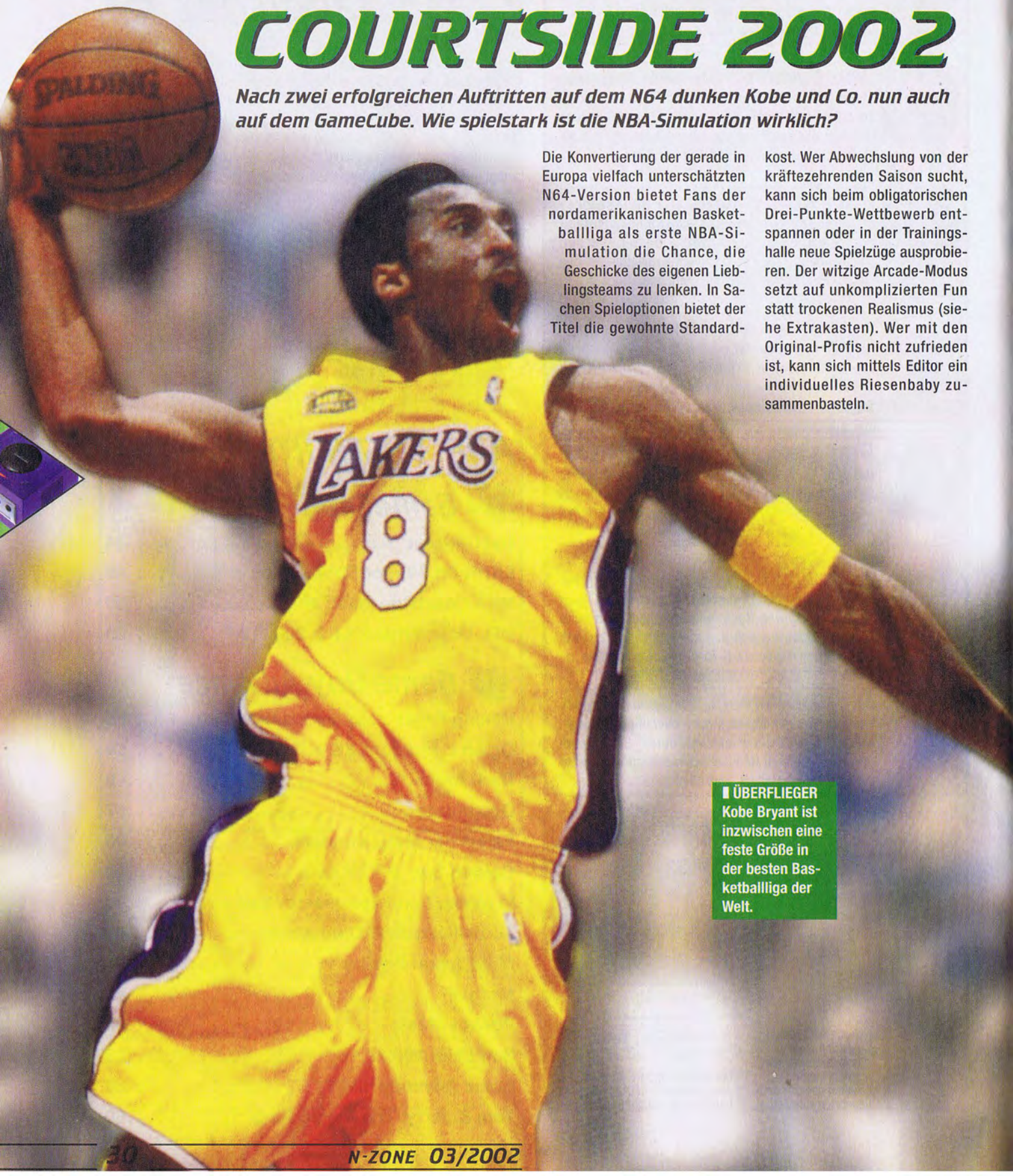
Boxing Fever 55
Crash Bandicoot XS 54
Dark Arena 48
Downforce 57
Feivel der Mauswanderer 60
Golden Sun 50
In einem Land vor unserer Zeit 60
Jurassic Park III Dino Attack 56
Mike Tyson Boxing 58
MotoGP 55
Pocket Music 60
Salt Lake 2002 58
Sonic Advance 53
Tom & Jerry: The Magic Ring 60

NBA COURTSIDE 2002

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 3. Mai

Nach zwei erfolgreichen Auftritten auf dem N64 dunken Kobe und Co. nun auch auf dem GameCube. Wie spielstark ist die NBA-Simulation wirklich?

Die Konvertierung der gerade in Europa vielfach unterschätzten N64-Version bietet Fans der nordamerikanischen Basketballliga als erste NBA-Simulation die Chance, die Geschicke des eigenen Lieblingsteams zu lenken. In Sachen Spieloptionen bietet der Titel die gewohnte Standardkost. Wer Abwechslung von der kräftezehrenden Saison sucht, kann sich beim obligatorischen Drei-Punkte-Wettbewerb entspannen oder in der Trainingshalle neue Spielzüge ausprobieren. Der witzige Arcade-Modus setzt auf unkomplizierten Fun statt trockenen Realismus (siehe Extrakasten). Wer mit den Original-Profis nicht zufrieden ist, kann sich mittels Editor ein individuelles Riesenbaby zusammenbasteln.



ÜBERFLIEGER Kobe Bryant ist inzwischen eine feste Größe in der besten Basketballliga der Welt.

TAKTIK Drückt man den Z-Knopf, nehmen die Teamkameraden die Verteidiger des gegnerischen Teams auf.

VERNASCHT Durch geschickte Täuschungsmanöver lässt man die Gegenspieler vorbeisegeln. Nun ist Platz für einen Wurf.

It's funtastic!

Wie bei einem realen Match verläuft eine Partie bei *NBA Courtside 2002* in unterschiedlichen Phasen. Habt ihr durch gute Aktionen wie einen Block, einen Dunk oder einen Dreier das Momentum-Meter aufgefüllt, spielt eure Mannschaft stärker auf. Dank der durchdachten Steuerung könnt ihr diese Manöver schon nach kurzer Einspielzeit problemlos ausführen. Während die linke Schultertaste den Turbo aktiviert, dient die R-Taste zum Aufposten. Mit der X-Taste narren die Profis den Gegenspieler mit gekonnten Finten oder Dribblings durch die Beine. Besonders gelungen ist die Passfunktion. Pässe können wahlweise mit dem B-Knopf oder dem Analog-Stick ausgeführt werden. Letzteres hört sich zwar ungewöhnlich an, hat man sich aber erst einmal daran gewöhnt, sind sehr viel schnellere und genauere Pässe auf den freien Mitspieler möglich. Echte Strategen rufen in der Offensive mithilfe des digitalen Steuerkreuzes bestimmte Spielzüge auf. So wird bei der Isolation der Weg für den besten Spieler des Teams frei gemacht, damit der eine gute Schussposition erhält. Mit dem Z-Button nehmen Mitspieler gegnerische Verteidiger auf, auch diese Funktion lernt man schnell zu schätzen. In der Verteidigung kann man mit dem Z-Knopf ein Doppeln des gegnerischen Superstars initiieren. Die Steuerung ist eingängig und bietet trotzdem alle wichtigen Funktionen, die eine Basketballsimulation braucht. Hier haben die Entwickler wirklich gute Arbeit geleistet. Die Grafik des Spiels steht der guten Steuerung in nichts nach und gefällt mit vielen kleinen, aber feinen Details. So sieht man beispielsweise die heimische Fankulisse bei einer guten Aktion des Teams aufspringen und losjubeln. An der Seitenlinie machen sich die Ersatzspieler mit Dehnübungen warm und vor den Freiwürfen konzentriert sich jeder Spieler auf seine eigene, ungewöhnliche Weise. Ob nun das typische Schweißband des Scottie Pippen, die schmuckvollen Tätowierungen von Allen Iverson oder der neueste Haarstil von Latrell Sprewell: Die NBA-Profis

AIR JORDAN Auch im alltäglichen Training gibt His Airness wirklich alles. Die Teamkameraden schauen gebannt zu.

GERMAN WUNDERKIND Dirk Nowitzki hat auch auf dem Freiplatz keinen Respekt vor Shaquille O'Neal.

INFO

DER ARCADE-MODUS

Wem der Simulationsteil des Spiels mit dem umfassenden NBA-Regelwerk zu komplex und öde erscheint, der kann im Arcade-Modus an der frischen Luft nach Herzenslust dunken. Dieser Modus dürfte Kennern bereits aus den N64-Version NBA Courtside 2 bekannt sein. Dabei fehlt nicht nur der Schiri, auch die NBA-Teams treten nur mit jeweils drei Athleten an. Ähnlich wie in NBA Street sind die Gesetze der Schwerkraft hier außer Kraft gesetzt, die Hünen segeln unrealistisch hoch durch die Luft und hämmern den Ball mit atemberaubenden Moves in den Korb. Die für kurze Zeit auf dem Platz auftauchenden Hot Spots erhöhen den Spielspaß. Trifft man von einem dieser Punkte den Korb, winken zusätzliche Punkte. So kann man eine Partie wenige Sekunden vor Schluss durch einen einzigen Wurf kippen, was besonders im Mehrspielermodus für Spannung und Schadenfreude sorgt.

HOT SPOTS Trifft man aus einem der farbigen Kreise, gibt es ordentlich Punkte. Hier versucht sich Hakeem Olaijuwon.

TRAUMSTART Der gebürtige Würzburger Dirk Nowitzki ist gegen die Los Angeles Lakers von Anfang an heiß.

ABGERÄUMT Selbst Air Canada Vince Carter hat keine Chance gegen den defensivstarken Admiral der Spurs.

THE ANSWER Allen Iverson von den 76ers nimmt das Heft einmal mehr in die Hand und hämmert den Ball in die Reuse.

DUELL Beim spannenden Drei-Punkte-Wettbewerb treten die besten Scharfschützen der NBA gegeneinander an.

sehen ihren realen Vorbildern beeindruckend ähnlich. Die Animationen der Spieler sind ebenfalls gut gelungen und bieten vom Aufposten unter dem Korb über den spektakulären Alley-Oop bis hin zum hämmernden Dunk wirklich alles, was das Herz eines Basketballfans begehrt. Auch für die Ohren wird etwas geboten: Ein unterhaltsamer Kommentar, die lautstarke Fankulisse und stimmige Soundeffekte in den detailliert dargestellten Arenen sorgen dafür, dass echte NBA-Atmosphäre aufkommt.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:	NBA Courtside 2002
Genre:	Basketball
Spieler:	1-4
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Umfang:	5 Spielmodi
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	3. Mai
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.nintendo.com

Grafik:	83%
Sound:	75%
Dauerspaß:	82%
Gesamtwertung:	80%

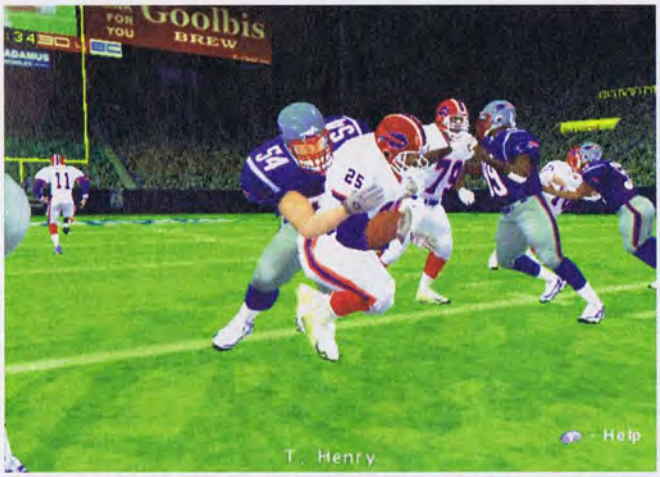
IMPORT

Beurteilung: NBA Courtside 2002 ist vor allem für Einsteiger empfehlenswert.

MEINE MEINUNG!

Eigentlich hat dieses Spiel das nötige Rüstzeug zum Hit. Eine dem GameCube angemessene Grafik mit detaillierten NBA-Profis und tollen Animationen, garniert mit einer durchdachten Steuerung. Dazu der überdrehte Arcade-Modus, der gerade mit vier Spielern viel Spaß bringt. Was den Hit-Stempel verhindert, ist die unterdurchschnittliche Intelligenz der CPU-Spieler und die unverständliche Unterschlagung von NBA-Regeln. Im Angriff spielen die CPU-Teams sehr eindimensional, so dass sie schon nach einigen Partien leicht auszurechnen sind. Auch in der Abwehr lassen sie eine aggressive Verteidigung vermissen, zu oft kann man hier zum Korb schneiden und einfache Punkte erzielen. Warum im Spiel eine (in der NBA verbotene) Zonenverteidigung nicht geahndet wird, bleibt das Geheimnis der Entwickler. Durch diesen Fauxpas wird es einem in der Verteidigung zusätzlich einfach gemacht, was auf die Motivation drückt. Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



STOPP! Für den Running Back der Buffalo Bills ist bei diesem Verteidiger Endstation. Die Defense der Patriots hält.

OLDIE Veteran Randell Cunningham zeigt den jungen Spunden bei der Quarterback Challenge, wie man einen richtigen Pass anbringt.

NFL QUARTERBACK CLUB 2002

Auch auf dem GameCube kommt NFL QBC 2002 sicherlich nicht in die Hall of Fame.

Seit Jahren versucht Acclaim, mit seiner *QBC*-Serie endlich den Anschluss an *Madden NFL* zu finden. Wie die Jahre davor scheitert dieser Versuch auch diesmal kläglich. Dies liegt vor allem an der geradezu schlampigen technischen Umsetzung. Aufgrund der stark schwankenden Framerate und teilweise groben Texturen wird der Eindruck erweckt, es handelt sich um eine der inzwischen leider gängigen Ruckzuck-Konvertierungen. Dabei hat das Spiel auch positive Aspekte. Für Einsteiger beispielsweise dürfte der übersichtliche Spielauswahlbildschirm eine bessere Orientierung bieten als bei *Madden NFL 2002*. So gibt es in der Verteidigung beispielsweise eine Anzeige, die Aufschluss darüber gibt, ob die Aufstellung und der konkrete Spielzug besser gegen das gegnerische Lauf- oder Passspiel geeignet ist. Auf dem Turf bewegen sich die Athleten eher wie Roboter als echte NFL-Profis, von Realismus ist nicht sehr viel zu merken.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 3. Mai

Duell der Quarterbacks

HEILIG Der Angreifer der New Orleans Saints freut sich über seinen Touchdown.

Wer sich bei einer Saison, den Playoffs oder bei einem Übungsspiel ausgetobt hat, kann sich in der Quarterback Challenge mit den besten Spielmachern der Liga messen. Hier kommt es auf Schnelligkeit, Mobilität, Reaktionsvermögen und einen guten Wurfarm an. Erst wenn man lebende Legenden wie John Elway, Steve Young oder Dan Marino in dem abwechslungsreichen Wettbewerb geschlagen hat, kann man sich wirklich selbst Star-Quarterback nennen. Wer drei football-begeisterte Freunde hat, kann das Spiel im Spiel auch zu viert absolvieren, was den Spaßfaktor natürlich erhöht. Somit bleibt diese Quarterback Challenge der einzige Anreiz für Fans des US-Sports, neben *Madden NFL 2002* ab und zu auch bei *NFL Quarterback Club 2002* das Leder-Ei fliegen zu lassen. In Sachen Spieltiefe, Präsentation, Realismus und CPU-Intelligenz spielt die Referenz aber eine Liga höher.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:	NFL Quarterback Club 2002
Genre:	Football
Spieler:	1-4
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Umfang:	6 Spielmodi
Hersteller:	Acclaim
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	3. Mai
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.acclaim.com

Grafik:	57%
Sound:	71%
Dauerspaß:	62%
Gesamtwertung:	61%

IMPORT

Beurteilung: Dieses Spiel hat gegen Madden NFL 2002 dieselben Chancen wie die Amsterdam Admirals in der NFL.

MEINE MEINUNG!

Das Beste am Spiel ist die Quarterback Challenge, die soll aber eigentlich nur schmückendes Beiwerk sein. Das sagt schon alles über die Qualität des Titels aus. Zu der im Vergleich zu Madden NFL 2002 eher seichten CPU-Intelligenz gesellen sich frappierende Technikmängel. Obwohl Athleten und Spielfeld keineswegs vor Details strotzen, ruckeln die NFL-Profis über das Spielfeld, dass es wehtut. Einziger Lichtblick ist das eingängige Gameplay, bei dem gerade Rookies schneller Erfolgserlebnisse erzielen als beim hammerharten Madden. Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Cooles Game?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

VOLL AUSGEHOLT Jeder der abgefahrenen Charaktere kann mit einer bestimmten Waffe ganz besonders gut umgehen.

HAU DRAUF! Im Multiplayer-Spiel zeigt Cel Damage seine Stärken. Hier ist Spaß für bis zu vier Spieler garantiert.

CEL DAMAGE

Noch nicht offiziell
Import Test
in Deutschland erhältlich

Äxte und Hämmer gehören zum Handwerkszeug bei Cel Damage. Denn hier geht es nur darum, Karossen möglichst schnell kaputtzukriegen.

Mit *Cel Damage* hat es nach *Vigilante 8* auf dem N64 ein weiterer Vertreter des Vehicle-Combat-Genres auf eine Nintendo-Konsole geschafft. Vehicle Combat? Genau. Mehrere, bis an die Radkappen bewaffnete Vehikel treten im Kampf gegeneinander an, um – logisch – den anderen so weit zu demolieren, dass er die Schrottpresse gar nicht mehr braucht. Ein nicht besonders originelles, aber unter Umständen doch spaßiges Spielprinzip, vor allem wenn die Grafik das Blechgemetzel schön in Szene setzt. Während des Spiels kommt ihr euch wie in einem echten Comic vor. Einem sehr schnellen Comic, wohlgemerkt, bei dem vielleicht die Story ein wenig gelitten hat. Allein schon die Charaktere und ihre Autos sind so lustig gestaltet, wie man das sonst nur aus abgedrehten Comics kennt. Überdimensionierte Waffen, sich verbiegende Karosserien sowie die ungesunde Hautfarbe einiger

HACKEBEILCHEN Mit der Axt teilt ihr das gegnerische Fahrzeug mit einem saftigen Schlag in zwei gleich große Teile. Da kommt nicht nur bei Metzgern so richtig Freude auf.

ERWISCHT Die verschiedenen Waffen wirken meist nur auf kurze Distanz. Dafür sind ihre Auswirkungen schön anzusehen.

TELEPORTER Wenn's brenzlig wird, hilft nur noch die Flucht durch den Teleporter. Feigheit ist halt doch eine Tugend!

Wagen-Lenker – von ihren Formen ganz zu schweigen – sind nur einige Beispiele für das verrückte Design. Auch die Animationen sind eine wahre Augenweide. So überzeichnet die Charaktere, so abgefahren sind auch ihre Animationen. Der Entwickler Pseudo Interactive hat in dieser Hinsicht ein wirklich überzeugendes Produkt abgeliefert. Leider endet damit schon die Lobeshymne auf *Cel Damage*. Denn so schön bunt und kurzweilig die Grafik auch sein mag, so langweilig ist das Gameplay. Prinzipiell funktioniert das Spiel, wie man das von den Multiplayer-Deathmatches bei PC-Ego-Shootern kennt: Man schießt so lange auf den Gegner, bis seine Health-Points bei null sind – soll heißen, bis sein virtuelles Ableben eintritt. Dafür erhält man einen „Frag" (zu dt.: erfolgreicher Abschuss), quasi einen Punkt. Ein Druck auf die Feuertaste und der Gegner erscheint wieder irgendwo im Level. Das nennt man „Respawn" (zu dt: erneut starten). Derjenige gewinnt, der nach einer voreingestellten Zeit oder nach einer gewissen Anzahl von Frags die Nase vorn hat. So simpel das klingt – man kann sich doch stundenlang mit solchen Spielen beschäftigen. Das ist bei *Cel Damage* nicht der Fall und

MUNDGERUCH Die Charaktere sind echt abgedreht und vor allem dieser Herr ist voll cool!

COMIC-STYLE Die Cel Shading genannte Technologie ermöglicht die comichafte Grafik.

das hat gleich mehrere Gründe. Einer davon ist, dass mit zwölf Levels in insgesamt vier Welten einfach zu wenig Maps für den Kampf da sind. Zudem sind diese trotz der abgedrehten Welt doch recht einfach gestrickt. Secrets und Geheimwege finden sich leider viel zu selten. Ein weiterer Grund sind die schlecht ausbalancierten Waffen. So reicht zum Beispiel ein einziger Schlag mit Axt oder Motorsäge, um einen Frag zu machen. Da immer nur eine dieser Superwaffen im Level verteilt ist, wird jeder versuchen, als Erstes genau diese Waffe zu erhalten. Kann man die Waffe lange genug behalten – also ohne selber gefraggt zu werden – dann ist das Spiel quasi schon entschieden. Zudem sind die Kämpfe durch die wenigen Entfernungswaffen immer recht abgehackt. Die ungeheure Geschwindigkeit macht es darüber hinaus unmöglich, einen Kampf taktisch anzugehen.

Ahmet Iscitürk

MEINE MEINUNG!

Cel Damage macht alleine leider nur die ersten Minuten richtig Spaß. Danach wird das Gameplay so eintönig wie ein grauer Wintermorgen. Daran ändern auch die beiden weiteren Spielmodi nichts. Aufgrund der hohen Geschwindigkeit und der vorherrschenden Nahkampfwaffen gerät das Spiel häufig zu hektischer Knopfdrückerei. Wirklich empfehlen kann man eigentlich nur den Multiplayer-Modus: Seinen Kumpels mit dem virtuellen Hammer eins drüberzubraten ist eine Mords-Gaudi. Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Cel Damage
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Umfang:	12 Levels
Hersteller:	Electronic Arts
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.electronicarts.com

Grafik:	80%
Sound:	71%
Dauerspaß:	55%
Gesamtwertung:	65%

IMPORT

Beurteilung: Ein echter Hingucker mit stylischer Grafik, aber fehlender Langzeitmotivation.

Heißes Ding?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe

VOLL OKAY! Die Grafik ist nicht unbedingt atemberaubend, aber okay. Vor allem die detaillierten Sportlermodelle wissen zu gefallen.

GRAZIL Beim Eiskunstlauf beschränkt ihr euch auf einfaches Knöpfchendrücken und könnt sogar echte Combos hinlegen.

ESPN INTERNATIONAL

VOR DEM FLUG Auch das Skispringen ist äußerst herausfordernd in Szene gesetzt worden. Schnelle Reflexe sind Pflicht.

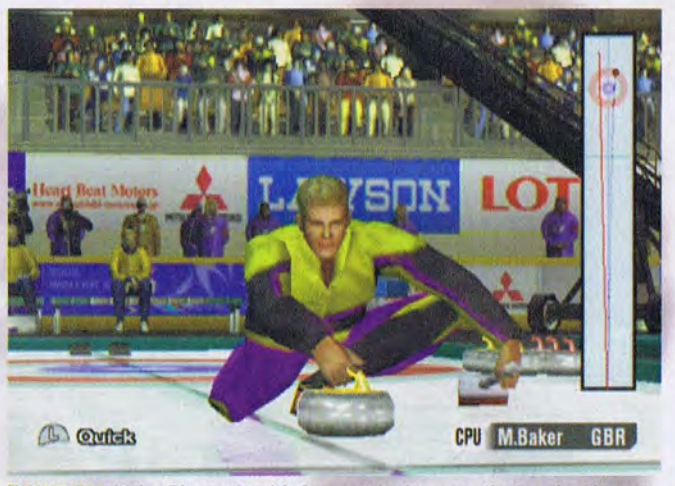
Es ist wieder so weit: In Japan erschien ESPN International Winter Sports 2002 pünktlich zur Winterolympiade. Wir waren für euch auf Medaillenjagd!

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): Mai

Konamis Wintersportvergnügen hat zumindest offiziell nichts mit der Winterolympiade zu tun, die in Salt Lake City stattfand. Schließlich kostet so eine amtliche Lizenz eine Menge Zaster und da verzichtet man doch lieber auf ein paar bekannte Namen. Dies tut unserer Wertung keinen Abbruch, denn letztlich zählt nur der Spielspaß! Konamis winterlicher Wettstreit ist übrigens kein „GameCube-Only-Titel". Die PlayStation 2 und Microsofts Xbox werden ebenfalls mit einer Umsetzung bedacht. Wintersport-Freunde können ihr Können in zehn Disziplinen unter Beweis stellen und so den Traum vom olympischen Gold zumindest in den heimischen vier Wänden wahr werden lassen. Ihr nehmt unter anderem am Ski-Slalom, Bobfahren, Halfpipe Snowboarding, Skispringen, Freestyle-Ski, Eisschnelllauf, Eiskunstlauf und Curling (Eisstockschießen) teil. Das klingt nicht nur ziemlich abwechslungsreich, sondern macht auch wirklich Spaß. Der Funke springt aber nicht gleich am Anfang über, denn zuerst muss man sich an das generelle Spielprinzip gewöhnen. Wer nämlich erwartet, dass er zum Beispiel beim Snowboarding oder Eiskunstlauf frei schalten und walten darf, hat sich leider geschnitten. Gerade bei diesen zwei Disziplinen fühlt man sich eher an ein japanisches Bemani-Tanzspiel erinnert, bei dem ihr ebenfalls zum

BUCKELPISTE Auf den Bildern kommt es zwar nicht rüber, aber die Animationen sind top!

BÖSE? Der Fantasie-Athlet Heinz Stranzl aus Österreich sieht extrem unfreundlich aus. Ein Vorurteil der japanischen Entwickler?



CURLING Beim Eisstockschießen entdeckt man die Faszination des Langsamen. Per L-Taste darf man aber „vorspulen"!

WINTER SPORTS 2002

DOWNHILL Auf euren zwei Brettern erreicht ihr oft sehr hohe Geschwindigkeiten!

STRESS Bei dieser Disziplin müsst ihr so schnell wie möglich auf zwei Buttons einhämmern.

richtigen Zeitpunkt ganz bestimmte Knöpfchen drücken müsst. Da die geforderten Tasten-Combos aber alles andere als einfach auszuführen sind, habt ihr kaum Zeit, den geschmeidigen Animationen eures virtuellen Athleten zu folgen. Apropos Athlet: Jeder Teilnehmer hat verschiedene Stärken und Schwächen, welche im Character-Select-Menü angezeigt werden. Diese Eigenschaften wirken sich tatsächlich auch aufs Spielgeschehen aus und sind nicht nur Augenwischerei, wie bei manch anderem Sportspiel.

Go for Gold!

Wer bevorzugt alleine vor der Glotze sitzt, wird sich wahrscheinlich erst mal im Trial-Mode warm spielen, um sich mit den einzelnen Disziplinen vertraut zu machen. Sobald man sich fit genug fühlt, geht es ans Eingemachte – den Championship-Modus. Hier absolviert ihr alle zehn Disziplinen und versucht, so viel Edelmetall wie nur möglich abzuräumen. Erst nachdem man sich in jeder Sportart an die Spitze des Rankings gedaddelt hat, möchte man den Controller zufrieden aus der Hand legen. Für geselligere Naturen gibt es noch den Multiplayer-Modus, der ein Kräftemessen zwischen (leider nur) zwei menschlichen Mitspielern erlaubt. Alles in allem stellt *ESPN International Winter Sports 2002* einen nicht nur für Fans empfehlenswerten Wintersport-Mix dar.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:...ESPN Int. Winter Sports 2002
Genre:.....Sportspiel
Spieler:.....1-2
Speichern:.....MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Umfang:.....10 Disziplinen
Hersteller:.....Konami
Sprache:.....Japanisch/Englisch
Deutschland-Termin:.....Mai
Störfaktor Sprache:.....Gering
Internet:.....www.konami.com

Grafik: 75%
Sound: 72%
Dauerspaß: 73%
Gesamtwertung: **74%**

IMPORT

Beurteilung: Vor allem zu zweit macht die Jagd nach neuen Weltrekorden richtig Laune! Mangels Alternativen solltet ihr ruhig mal einen genaueren Blick riskieren.

MEINE MEINUNG!

Bei den meisten Disziplinen handelt es sich um einfache Reaktions- und Geschicklichkeitstests. So finde ich es besonders schade, dass man etwa beim Snowboarden dazu verdammt ist, irgendwelche Buttoncombos zu wiederholen – den Rest übernimmt die künstliche Intelligenz. Trotzdem macht die virtuelle Medaillenjagd vor allem zu zweit Spaß. Solospieler hingegen verlieren die Lust spätestens dann, wenn alle Goldmedaillen im Schrank hängen. *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Krasses Teil?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

GEFAHR? In späteren Levels zieht der Schwierigkeitsgrad wirklich erheblich an.

ABWÄRTS Was unseren Helden wohl am Ende dieses Ganges erwarten wird?

ACTION PUR! Auch in diesem Level gilt das Motto: Erst schießen, dann reden!

DARK ARENA

Aufgrund der technischen Möglichkeiten des GBA sind auch Ego-Shooter für unterwegs kein Problem mehr. Mit Dark Arena erscheint nun der vierte Genrevertreter für euer schmuckes Handheld!

Die noch relativ überschaubare Liste der GBA-Ego-Shooter wird von THQ um einen weiteren Titel ergänzt. Nach *Doom*, *Ecks vs. Sever* und dem eher schwachen *BackTrack* buhlt nun *Dark Arena* um die Gunst der Genre-Fans. Die Story: Wir schreiben das Jahr 2146. Die United Arms Organization entwickelt ein spezielles Trainingsprogramm für ihre Elitetruppen. Zu diesem Zweck züchtet man sich irgendwelche aggressiven Gen-Manipulationsmutanten, welche den Truppen als Kanonenfutter dienen sollen. Natürlich geht das Ganze in die Hose, alle Teilnehmer bis auf unseren Helden sterben und nun müsst ihr einen Ausweg aus der Misere finden. Die englischen Entwickler Graphic State, welche auch für die GBA-Raserei *Cruis'n Velocity* verantwortlich zeichneten, liefern einen FPS-Shooter nach bewährtem Strickmuster ab. Die 20 großen Levels werden von allerhand abgefahrenem Gesocks bevölkert, explosionsfreudige Fässer stehen herum, fette Waffen warten darauf, eingesetzt zu werden, und diverse Schlüssel wollen auch gefunden werden, um damit verschlossene Türen zu öffnen. Das Gameplay ist ganz klar auf Dauer-Action ausgelegt und außer kleineren Suchaufgaben (Schlüssel finden etc.) gibt es nichts, was die grauen Zellen in Wallung bringt. Da es zudem kaum Secrets gibt, wie etwa in *Doom*, wo ja ein Großteil der Faszination durch die Suche nach versteckten Abschnitten erzeugt wurde, beschränkt ihr euch auf das muntere Fraggen der mutierten Gegnerschar. Diese sind leider nicht ganz so helle und bemerken euch manchmal erst dann, wenn ihr mit ballernden Rohren auf sie zustürmt. Da der Schwierigkeitsgrad aber nach einigen Levels richtig deftig wird, kommt uns dies recht gelegen. Technisch gibt es auch nicht viel zu meckern – bis auf die Tatsache, dass man mangels Batterie auf ein Passwortsystem zurückgreifen muss.

Ahmet Iscitürk

SEXY Kurvenreiche Videospiele-Charaktere sind momentan anscheinend der letzte Schrei.

TRISTES AMBIENTE In den meisten Fällen wirkt die Umgebungsgrafik etwas öde und langweilig texturiert.

MEINE MEINUNG!

Dark Arena schneidet im Vergleich zu Doom (GBA) und Ecks vs. Sever etwas schlechter ab. Dies liegt vor allem am nicht ganz so prickelnden Leveldesign, den teilweise etwas dümmlichen Gegnern und der meiner Meinung nach etwas laschen Präsentation. Irgendwie will der Funke einfach nicht so recht überspringen. Trotzdem werdet ihr 20 Levels lang gut unterhalten und da Ego-Shooter für den GBA rar gesät sind, kommen Fans des Genres sowieso nicht an Dark Arena vorbei. *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Dark Arena
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Umfang:	20 Levels
Hersteller:	THQ
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 55,-
Internet:	www.thq.de

Grafik:	78%
Sound:	75%
Dauerspaß:	71%
Gesamtwertung:	72%

Beurteilung: Kein echter Überflieger, aber immer eine Runde wert. Genre-Fans kaufen es aber sowieso.

GOLDEN SUN

N-ZONE HIT

Im Zeichen der güldenen Sonne kommen die Game-Boy-Advance-User endlich in den Genuss des ersten Rollenspiels.

Rollenspiele auf Handhelds wurden bisher eigentlich nur müde belächelt. Waren es doch entweder nur Umsetzungen uralter Konsolentitel, die keinen Ork mehr aus seiner Höhle locken konnten, oder Eigenentwicklungen mit Simpelspielprinzip, die in keiner Relation zu aktuellen Titeln auf den großen Konsolen standen. Mit *Golden Sun* auf dem Game Boy Advance hat man sich bei Nintendo vorgenommen, mit diesen ungeschriebenen Regeln der „Unterwegs-Rollenspiele" zu brechen. So steht hinter diesem ersten RPG auf dem GBA kein geringerer Entwickler als das Camelot-Team. Diese haben sich nicht nur durch bahnbrechende Titel wie *Mario Tennis* und *Mario Golf* auf dem N64 und dem Game Boy Color einen Namen gemacht, sondern auch mit den drei Episoden der *Shining Force III*-Saga auf dem Sega Saturn erste Fantasy-Luft geschnuppert. Eine gute Grundvoraussetzung, um ein geniales Rollenspiel in die Welt zu setzen.

Unheil braut sich zusammen

Auf einer typischen Fantasy-Welt liegt das kleine Dörfchen Vale am Fuße des Berges Aleph. Hier wurde schon seit Urzeiten die magische Kunst der Psynergy gelernt und von Generation zu Generation weitergegeben. Eines Tages zeigt sich jedoch, dass der Berg Aleph alles andere als ein netter Panorama-Blickfang ist, sondern ein waschechter Vulkan. Mit ohrenbetäubendem Getöse bricht dieser nämlich mitten in der Nacht aus und droht, die Häuser und Einwohner unter einer Gesteinslawine zu begraben. Hier tritt Isaac, der Held von *Golden Sun*, zum ersten Mal auf und darf mit seinem Freund Garet

ISAAC Der Held von Golden Sun zieht aus, um die Welt wieder ins Gleichgewicht zu bringen.

VIELE OPTIONEN In den Kämpfen habt ihr viele Möglichkeiten, den fiesen Feinden die Hölle heiß zu machen.

NIMM DAS, DU GRAUBÄRZECKE! Mithilfe der Dschinns könnt ihr euren Schlägen nochmal kräftig Power geben.

die Evakuierung der Bevölkerung einleiten. Als dann plötzlich zwei Dämonen auftauchen und den Gefährten die größte Abreibung ihres Lebens verpassen, wird es richtig finster. Drei Jahre ziehen ins Land, bis man sich von der Katastrophe erholt hat und die Freunde wieder feste Nahrung zu sich nehmen können. Doch der Schatten der vergangenen Katastrophe ist lang. Als ein reisender Forscher auftaucht, überredet er Isaac und Garet zu einer kleinen Stippvisite in den Sonnentempel auf dem Gipfel Alephs. Hier stoßen sie nicht nur auf eine uralte magische Macht, sondern auch auf die beiden Dämonen von damals, in deren Schlepptau sich ein tot geglaubter Dorfbewohner befindet. Auch hier kassiert die Party eine herbe Niederlage. Können sie doch nicht verhindern, dass vier magische Elementarsteine in die Gewalt der Bösewichter gelangen, was zu einem bedrohlichen Ungleichgewicht der Welt führt.

ROTIER MIR! Die Oberweltkarte sieht zwar ein wenig pixelig aus, hat dafür aber nette 3D-Effekte.

TELEKINESE Eure Zauberkräfte sind auch außerhalb der Kämpfe einsetzbar.

Auf in den Kampf

Die Lage ist fatal. Die Apokalypse klopft praktisch an die Haustür und nun ist es an euch, in der Rolle von Isaac und seinen Freunden die Welt zu retten. Um die Steine zurückzuerlangen, geht ihr auf eine riesige Odyssee. Natürlich sind dabei – in alter Rollenspiel-Manier – auch wieder zahlreiche Monsterkämpfe auszufechten. Diese treten als Zufallsbegegnungen auf und werden in einem Pseudo-3D-Kampfbildschirm ausgetragen. Mit gewöhnlichen Attacken, Zaubersprüchen oder Special Moves rückt ihr den feindlichen Kreaturen auf die Pelle, während die Perspektive locker zoomt und rotiert. Bei all diesen Grafik-Leckerbissen haben die Entwickler aber anscheinend eine Kleinigkeit übersehen: Wenn der angewählte Feind schon vorher von einem anderen Charakter erledigt wurde, greift der agierende Held nicht (wie man es sonst gewohnt ist) den nächstbesten Schurken an, sondern blockt erst mal gemütlich. Ob man hier einfach nur geschlampt hat oder die Kämpfe künstlich in die Länge ziehen wollte, sei mal dahingestellt. Doch *Golden Sun* besteht nicht nur aus Zufallskämpfen. Das Spiel ist sehr rätsellastig aufgebaut und wird eure grauen Zellen so manches Mal aufs Äußerste fordern. Den Grundstock

BOAH! BUNTE BILDER! Ein einziger kleiner Zauberspruch im Spiel bringt den Grafik-Chip des Game Boy Advance schon zum Glühen.

EINGEFRORENE FÜSSE? Glücklicherweise steht ihr fast genau vor einer Herberge, wo ihr euch aufwärmen könnt.

FRISCHE LANDLUFT Spielende Kinder, zwitschernde Vögel und rustikale Bauten: Hier könnte man gut Urlaub machen.

OCHS VOR DEM TORE? Dieser Durchgang ist für euch noch durch eine neugierige Menschentraube versperrt.

bildet ein völlig neuartiges Magiesystem. So besagt ein ungeschriebenes Gesetz der Konsolenrollenspiele, dass man Zaubersprüche nur im Kampf oder zur Heilung anwenden kann. Bei *Golden Sun* ist das nicht so. Viele Zaubersprüche können auch auf der Oberwelt und in Städten verwendet werden und so das Weiterkommen ermöglichen. So verschiebt ihr mittels Telekinese tonnenschwere Felsbrocken oder lasst per Wachstumszauber Pflanzen in die Höhe schießen, um Abhänge zu erklimmen.

WAS DARF'S SEIN? Das freundliche Fachpersonal der Shops hilft euch gerne weiter.

DAS FLIEGENDE AUGE In Isaacs Heimatdörfchen Vale wird dieses Wesen als Gott verehrt.

Die Kraft der Dschinns

Zur Verstärkung eurer Truppe findet ihr gelegentlich kleine Kreaturen, die Dschinns heißen. Habt ihr diese Viecher erst einmal entdeckt, könnt ihr sie mit einem Charakter koppeln, was nicht nur bestimmte Statuswerte in die Höhe treibt, sondern auch zusätzliche Power in den Kämpfen verleiht. So unterstützen sie beispielsweise eure Schwerthiebe oder beschwören ein mächtiges, magisches Geschöpf, das den Gegnern tierisch einheizt. Technisch gibt es an *Golden Sun* kaum etwas zu meckern. Vor allen Dingen sticht die Musik heraus, welche wohl zum Besten gehört, was jemals aus dem kleinen GBA-Lautsprecher zu hören war. Die Grafik erscheint teilweise zwar arg pixelig, dafür fährt sie in den Kämpfen einen ganzen Haufen Spezialeffekte auf und geizt auch nicht mit dreidimensionalen Animationen. Ein weiteres technisches Schmankerl ist der nette Zweispielermodus. Hier schickt ihr eure Party in eine Arena, um sich mit der Heldengruppe eines Freundes zu messen. Mit *Golden Sun* hat Nintendo einen wichtigen Schritt zum ersten ernst zu nehmenden Handheld-RPG gemacht. Wenn man sich auch noch auf eine fantastische Story konzentriert hätte, wäre der Plan ganz bestimmt aufgegangen. Aber mal sehen. Die Fortsetzung ist ja bereits angekündigt.

Jean-Reiner Jung

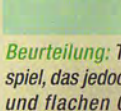
MEINE MEINUNG!

Es ist schon beachtlich, was Nintendo hier aufgefahren hat. Die vielen Neuerungen im Rollenspiel-Bereich sind wirklich klasse. Was mir allerdings auf den Keks geht, ist diese esoterisch angehauchte Story, die nicht so richtig in Fahrt kommen will. Nun gut, das kann man von einigen Final-Fantasy-Teilen auch sagen, aber dort hat man wenigstens noch liebenswerte und tiefgründige Charaktere, die einen ins Geschehen reißen. Solche sucht man bei Golden Sun allerdings vergebens. Wer diese groben Schnitzer verzeihen kann, findet in Golden Sun das beste Rollenspiel für unterwegs. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Golden Sun
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	Ca. 40 Stunden Spielzeit
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Deutsch
Termin:	Ende März
Preis:	Ca. € 45,-
Internet:	www.nintendo.de



Grafik:	83%
Sound:	89%
Dauerspaß:	84%
Gesamtwertung:	85%

Beurteilung: Toll gemachtes Rollenspiel, das jedoch an einer lahmen Story und flachen Charakteren kränkelt. Dafür sind die Effekte und das Magiesystem vom Feinsten.

Geiles Spiel?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

SONIC ADVANCE

Die Invasion der Maskottchen geht weiter. Neben Crash Bandicoot XS trudelte bei uns jetzt auch die Europa-Version von Sonic Advance ein.

GLEITFLUG Knuckles zischt über den Strand eines erstklassigen Touristenzieles hinweg.

PROPELLERANTRIEB Tails nutzt seine beiden Schwänze zur zusätzlichen Beschleunigung.

Es ist doch immer wieder nett, wenn die europäische Version nicht lange auf sich warten lässt. Bereits in der letzten Ausgabe hatten wir ja schon einen Blick auf die japanische Fassung von *Sonic Advance* geworfen und das gute Stück konnte den Titel als bestes 2D-Sonic-Jump&Run abstauben. Die heimische Version für den Game Boy Advance ist absolut identisch mit dem fernöstlichen Pendant. Dennoch sei hier noch einmal für diejenigen, die die letzte Ausgabe verpasst haben (schämt euch), die Story und das Spiel aufgedröselt: Der elendige Kleintierquäler Dr. Ivo Robotnik ist zurück und hat die Welt mit seinen Roboter-Horden überschwemmt. Im Inneren dieser Blechkameraden befinden sich niedliche Tierchen, die dort quasi als Energiezelle missbraucht werden. Das schreit nach einer Rettungsmission. Bereitwillig finden sich Turbo-Igel Sonic, Plüschfuchs Tails, Ameisenbär Knuckles und Igeldame Amy ein, um diesen Job zu übernehmen. Durch acht Levels wetzt ihr nun mit eurem Lieblingscharakter, befreit niedliche Tierchen und frönt dem Geschwindigkeitsrausch. *Sonic Advance* ist nämlich das schnellste Jump & Run aller Zeiten und besonders mit dem Titelhelden weiß man öfters gar nicht, wie einem geschieht. Neben den flinken Füßen hat jede Spielfigur noch andere charakteristische Merkmale, die den Levels ein völlig anderes Spielgefühl geben. So kann Tails fliegen, Amy haut mit ihrem Hammer zu und Knuckles kann Wände erklimmen. Neben dem Hauptmodus lockt das Modul noch mit einer Zuchtstation für wuselige Chao-Kreaturen, einem sehr guten Vierspielermodus und schicken, dreidimensionalen Bonusrunden.

Jean-Reiner Jung

MEINE MEINUNG!

Europa kommt jetzt auch in den Genuss von Sonic Advance und ich kann eigentlich nur mein Fazit der letzten Ausgabe wiederholen: Dieses Spiel ist bestimmt die beste zweidimensionale Sonic-Episode. Neben Crash Bandicoot XS und Super Mario Advance 2 gehört dieser Titel in die Sammlung jedes Jump&Run-Fans. Nachdem ein ganzer Haufen durchschnittlicher Hüpfspiele auf dem GBA rausgekommen ist, kann man endlich wieder aufatmen.

Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Sonic Advance
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	8 Levels
Hersteller:	Infogrames
Sprache:	Englisch
Termin:	Ende März
Preis:	Ca. € 50.-
Internet:	www.infogrames.de

Grafik: 84%
Sound: 80%
Dauerspaß: 85%

Gesamtwertung: 85%

Beurteilung: *Nichts für Spaziergänger! Sonic Advance prescht in die Oberliga der Jump & Runs.*

GIGANTISCHER FLIPPER In der Casino-Zone könnt ihr mal erleben, wie sich eine Flipperkugel fühlen muss.

3D-BONUSRUNDE Auf der Jagd nach den versteckten Chaos-Kristallen versucht Sonic sich als Sky-Surfer.

CRASH BANDICOOT XS

Wieder einmal muss Crashy die Welt aus den Klauen von Dr. Neo Cortex befreien. Diesmal ist das aber wörtlich gemeint.

GEBEUTELTER NAGER Crashy wurde auf Taschenformat geschrumpft.

Irgendwann wirft auch der verrückteste Wissenschaftler die Flinte ins Korn. Nachdem es der total durchgeknallte Dr. Neo Cortex mal wieder nicht geschafft hat, sich an Crash Bandicoot zu rächen, sinniert er über neue, finstere Pläne. Also, nichts wie ran an die Weltherrschaft! Flugs baut er einen Schrumpfstrahler zusammen und faltet die Erde auf die Größe einer handelsüblichen Pampelmuse zusammen. Auf dem blauen Planeten herrscht natürlich Panik und für unseren Helden Crashy ist der Fall klar: In über 20 Levels muss er nun magische Kristalle besorgen, die für eine Entschrumpfungsmaschine gebraucht werden. Von links nach rechts wetzt ihr durch Gebiete, die von den getreuen Anhängern Cortex' besetzt wurden. Das Feindaufkommen ist dabei so immens wie in kaum einem anderen Jump & Run und hinter jedem Strauch könnte eine tödliche Falle versteckt sein. Doch Crash setzt sich gekonnt zur Wehr. Entweder durch die klassische Sprungattacke, den furiosen Wirbelangriff oder den pfeilschnellen Schlitterklatscher (Anlauf nehmen und mit den Füßen voran gegen den Feind schlittern) erledigt er seine Gegner. Neben diesen normalen Levels gibt es aber auch Welten, in denen andere Gesetze herrschen. So taucht Crash in gefährliche Meerestiefen, schnallt sich einen Raketenrucksack um oder wird in der Arktis von einem gefährlichen Schneemenschen gejagt. Technisch ist *Crash Bandicoot XS* absolut herausragend und besonders der Sound steht dem der PlayStation-Version in nichts nach.

Jean-Reiner Jung

VERFOLGUNGSWAHN Der Yeti hat ein neues Hobby gefunden: Crash Bandicoot und seinen Eisbären durch seine Höhle zu jagen.

ROCKET RANGER Crashy holt Cortex' Zeppelin vom Himmel.

SLAUGHTER UNDERWATER Der erste Endgegner lässt sich noch mit einer relativ einfachen Taktik besiegen.

BAUCHKLATSCHER Gleich ist der fiese Pinguin platt.

BEWERTUNG

Titel:	Crash Bandicoot XS
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Umfang:	20 Levels
Hersteller:	Universal Interactive
Sprache:	Deutsch
Termin:	Mitte März
Preis:	Ca. € 50,-
Internet:	www.universalinteractive.de

Grafik: 89%
Sound: 87%
Dauerspaß: 85%

Gesamtwertung: **86%**

Beurteilung: Geniale Umsetzung des PlayStation-Mega-Sellers. Auch in Größe XS ist Crashy unschlagbar.

MEINE MEINUNG!

Die Invasion der Konkurrenz-Maskottchen geht weiter. Nachdem Spyro und Sonic schon eine recht gute Performance abgelegt haben, kommt mit Crash Bandicoot XS die Krönung. Mir persönlich gefällt das Abenteuer der Beutelratte sogar fast so gut wie Super Mario Advance 2. Das liegt aber daran, dass mir Crashys abgefahrener Humor und der heftige Schwierigkeitsgrad mehr zusagen als die bunten Märchenwelten des Klempners. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!
				■	

BOXING FEVER

Der Boxsport ist ja eigentlich eine bierernste Angelegenheit – THQ zeigt, dass es aber auch durchaus lustig und abgefahren zugehen kann.

Boxing Fever ist nicht nur außerordentlich spaßig, sondern sieht auch noch sehr gut aus. Die Kämpfe betrachtet ihr aus der Ego-Perspektive und durch mehrere geschickt übereinander gelegte Grafik-Ebenen wird so ein cooler räumlicher Effekt erzeugt. Die verschiedenen Spielmodi halten euch relativ lang bei der Stange: Einzelkampf, Championship, Survival und Training lassen eigentlich fast keine Wünsche offen. Solospieler freuen sich über die ordentliche KI und wer zwei GBAs und zwei Module parat hat, bekommt ein Mehrspieler-Vergnügen der Sonderklasse geboten!

Ahmet Iscitürk

AUTSCH! Gerade habt ihr einen saftigen linken Haken in die Magengrube kassiert. Das tut ganz schön weh, mein Lieber!

TRAINING Hier kämpft ihr gegen einen Übungs-Roboter.

BEWERTUNG

Titel: .....*Boxing Fever*
Genre: .....*Action*
Spieler: *1-2*
1-Modul-Mehrspielermodus: .....*Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .....*Ja*
Speichern: .....*Passwort*
Schwierigkeitsgrad: .....*Mittel*
Umfang: .....*5 Spielmodi*
Hersteller: .....*THQ*
Sprache: .....*Deutsch/Englisch*
Termin: .....*Erhältlich*
Preis: .....*Ca. € 55,-*
Internet: .....*www.thq.de*

Grafik: *82%*
Sound: *76%*
Dauerspaß: *84%*

Gesamtwertung: 83%

Beurteilung: Ausgeklügeltes Box-Vergnügen, welches nicht nur durch die hübsche Optik begeistert. Alleine habt ihr eine Menge Spaß, doch zu zweit geht es erst so richtig ab!

MEINE MEINUNG!

Für einen alten Box-Fan wie mich ist dieser Titel ein gefundenes Fressen. Allerdings dürften auch Boxsport-Muffel ihren Spaß haben, denn hier stimmen Technik und Gameplay einfach. Zudem wird der ansonsten harte Sport mit dem nötigen Augenzwinkern dargestellt und der Titel ist mit seiner comicartigen Grafik auch für die Jüngeren geeignet. Hätte man eine Batterie zum Speichern der Spielstände spendiert, wäre die Wertung noch höher ausgefallen. Passwörter nerven! *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!
				■	

MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

Rasante Motorradrennen könnt ihr jetzt auch unterwegs erleben. THQ macht es mit Moto GP: Ultimate Racing Technology möglich!

Moto GP ist leider nur ein leicht überdurchschnittliches Vergnügen. Auf eurem Feuerstuhl gebt ihr mächtig Gas und lasst eure Konkurrenten hinter euch. Aufgrund der anspruchlosen Steuerung ist dies auch nicht sonderlich schwer. Grafisch geht der Titel durchaus in Ordnung, wobei vor allem das schnelle Scrolling besonderes Lob verdient. Die Motorensounds wirken, bedingt durch den eingebauten GBA-Lautsprecher, sehr dürftig und die fehlende Save-Funktion sorgt für unliebsamen Passwort-Stress. Für den Mehrspielermodus benötigt jeder Spieler ein separates Modul, dafür macht es dann aber auch richtig Laune!

Ahmet Iscitürk

START Die Grafik geht in Ordnung, wobei ein paar Details am Rande nicht geschadet hätten.

SCHNECKE Momentan zuckeln wir noch mit luschigen 135 mph über den Asphalt.

MEINE MEINUNG!

Moto GP zeigt gute Ansätze und vermittelt ein tolles Geschwindigkeitsgefühl. Leider ist das Handling der Bikes nicht gerade berauschend und dies ist ja eigentlich das Wichtigste bei einem Racing-Game. Des Weiteren gibt mir das Kollisionsverhalten zu denken: Ihr rammt einen Kontrahenten mit 300 km/h und verliert lediglich etwas an Geschwindigkeit. Eine leichte Berührung mit der Randbebauung sorgt aber sofort für einen heftigen Sturz. Bike-Fanatiker können aber ruhig mal einen Blick riskieren. *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!
		■			

BEWERTUNG

Titel: .*Moto GP: Ultimate Racing Technology*
Genre: .....*Rennspiel*
Spieler: *1-4*
1-Modul-Mehrspielermodus: .....*Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .....*Ja*
Speichern: .....*Passwort*
Schwierigkeitsgrad: .....*Mittel*
Umfang: .....*20 Kurse*
Hersteller: .....*THQ*
Sprache: .....*Deutsch*
Termin: .....*Erhältlich*
Preis: .....*Ca. € 55,-*
Internet: .....*www.thq.de*

Grafik: *72%*
Sound: *68%*
Dauerspaß: *62%*

Gesamtwertung: 61%

Beurteilung: Kurzfristig unterhaltsames Rennspiel mit einigen Schwächen. Vor allem das Fahrverhalten kann nicht ganz überzeugen.

GANGBANG Dank dem Striker-Feature sind auch mal bis zu vier Kämpfer onscreen!

NANU? Das ist jetzt aber wirklich unfair, zwei Große gegen einen Kleinen.

SELECT Vor dem Kampf wird ausgewählt, in welcher Reihenfolge man antritt.

KING OF FIGHTERS EX: NEO BLOOD

Die Legende lebt! Die Kult-Schmiede SNK ist vor allem für ihre hervorragenden 2D-Beat-'em-Ups berühmt und jetzt kommen auch Game-Boy-Advance-Fans in den Genuss der beliebten KoF-Serie!

Die Firma SNK genießt in der Videospieleszene echten Kultstatus. Mit dem NeoGeo-System gingen sie zwar nach einigen Jahren baden, doch mit ihren legendären Spieleserien wie etwa *Metal Slug*, *Fatal Fury*, *Samurai Shodown* und *King of Fighters* haben sie sich ihren Platz in der Hall of Fame bereits gesichert. Der neueste Spross aus der *KoF*-Familie erschien gerade in Japan – für unseren geliebten Game Boy Advance! Auf den ersten Blick ist man wirklich überwältigt: Über 20 Kämpfer stecken in dem kleinen Modul und somit hat auch die Konkurrenz keine Ausrede mehr – man denke nur mal an Namcos *Tekken Advance*, das den Spieler mit neun Haudegen abspeist! Nicht nur die Kämpferschar gibt sich zahlreich und mannigfaltig – auch in Sachen Spielmodi wurde richtig geklotzt. Besonders hervorzuheben wären hier die coolen Teambattle-Varianten, die es erlauben, beispielsweise in Vierergruppen aufeinander loszugehen. Die beliebtesten SNK-Recken wie Terry und Andy Bogard, Robert Garcia, Kim Kaphwan und die Sakazaki-Brüder wurden detailgetreu auf den Screen eures Handhelds portiert und hauen sich gegenseitig die Pixel-Visagen weich. Auch das Striker-System fand seinen Weg ins Modul. Dies bedeutet, dass ihr während eines Kampfes auf Knopfdruck einen Mitstreiter in den Ring schicken könnt, der euch für kurze Zeit zur Hand geht. Dies ist vor allem dann besonders lustig, wenn beide Parteien von diesem Feature Gebrauch machen, denn wenn plötzlich vier Fighter über den Screen wirbeln, kommt so richtig Freude auf! Erfahrene *KoF*-Experten werden sich besonders darüber freuen, dass auch die Move-Palette ihrer Lieblinge kaum unter der Portierung gelitten hat. Leider gibt es auch einen relativ großen Haken bei der Sache: Da man die Button-Belegung nicht verstellen kann, seid ihr an das vorgegebene Knöpfchen-Layout gebunden – schade!

Ahmet Iscitürk

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

ENTSCHLOSSEN Diese drei Herren wollen nichts Geringeres als den alleinigen Sieg.

SCHMERZEN! Der fette Chang wird sein Opfer gleich mit einer schweren Eisenkugel massieren. Das kostet richtig viel Energie.

PATSCH! Einen Kopfkick in Ehren kann niemand verwehren!

BEWERTUNG

Titel: King of Fighters EX: Neo Blood
Genre: Beat 'em Up
Spieler: 1-2
1-Modul-Mehrspielermodus: Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus: Ja
Speichern: Batterie
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Umfang: 24 Kämpfer
Hersteller: Marvelous Entertainment
Sprache: Japanisch/Englisch
Deutschland-Termin: Nicht bekannt
Störfaktor Sprache: Gering
Internet: www.mmv.co.jp/kofagb/

Grafik: 86%
Sound: 80%
Dauerspaß: 82%

Gesamtwertung: 81%

IMPORT

Beurteilung: Gelungener Einstand der legendären SNK-Haudegen! Wir freuen uns schon auf weitere NeoGeo-Umsetzungen für den GBA!

MEINE MEINUNG!

KoF EX: Neo Blood ist ein mehr als solides Beat 'em Up und kann vor allem aufgrund der tollen Präsentation mächtig punkten. Selbst die Streetfighter-Konkurrenz aus dem Hause Capcom kann da technisch nicht mithalten, denn grafisch wird hier einiges geboten. Der Sound gefällt vor allem aufgrund vieler Sprachsamples. Es gibt genug Spielmodi und an eine Mehrspieleroption wurde auch gedacht. Wie bereits erwähnt, ist lediglich die fehlende Button-Konfiguration ärgerlich! *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

HOLT EUCH DIE KOSTENLOSEN GAME-BOY-CASES

Schluss mit den herumfliegenden Game-Boy-Spielen. Wer jetzt das N-Zone-Miniabo bestellt, zahlt für drei Ausgaben der N-Zone nur den Preis von zwei und erhält eines der genialen Game-Boy-Game-Cases kostenlos.

Ordnung muss sein – mit diesen Game-Boy-Game-Cases kein Problem mehr. Eure Spiele sind immer aufgeräumt und sofort auffindbar. Darüber hinaus bieten die coolen Cases Schutz vor Kratzern und Schmutz. Sie sind jedoch nicht nur praktisch, sondern mit ihren poppigen Farben auch ein echter Hingucker. Für den Game Boy und den Game Boy Color gibt´s fünf Cases, für den Game Boy Advance erhaltet ihr sechs Cases.

DIE QUAL DER WAHL Entscheidet euch zwischen den Cases für Game Boy Color und Game Boy Advance.

N-Zone im Abo – deine Vorteile:

- Alle Spieleneuheiten aus Deutschland, Japan und den USA für Game Cube und Game Boy Advance unabhängig und kompetent getestet
- Vier starke Sammelkarten, ein Riesen-Doppelposter und ausführliche Tipps und Tricks in jeder Ausgabe
- Lieferung per Post und frei Haus und nur, solange der Vorrat reicht – die Versandkosten übernimmt der Verlag.

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

N-ZONE

Bitte einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:
N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote findet ihr im Internet unter: www.nzone.de

Ja, ich möchte drei Ausgaben von N-Zone für nur 4,60 € im Miniabo.

Ich entscheide mich für folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

☐ **Game-Boy-Game-Cases Color (Art.-Nr.: 2033)**

☐ **Game-Boy-Game-Cases Advance (Art.-Nr.: 2060)** (Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte N-Zone zum Preis von € 2,15 pro Ausgabe frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Die Hefte gehen an: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum/1. Unterschrift Abonnent (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum/2. Unterschrift Abonnent (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 3-4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PN MI 01

COMPUTEC MEDIA Ab, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

LAUF, FORREST, LAUF! Zu Anfang bleibt euch nichts anderes übrig, als zu rennen.

LANGES SEIL Mit dem Enterhaken könnt ihr euch außer Gefahr bringen.

ZWEI AUF EINEN STREICH Explosive Gegenstände beenden die Bedrohung durch Dinos.

JURASSIC PARK III
DINO ATTACK

Getreu dem Motto „viel hilft viel" hat Konami Dino Attack nicht nur viele Saurier, sondern auch gleich drei Spielprinzipien verpasst.

Das ist schon mal ein Garant für Abwechslung. Zu Beginn werdet ihr euren Helden Dr. Grant aus einer isometrischen 3D-Ansicht steuern, anschließend dürft ihr vor Raptoren mit dem Motorrad fliehen oder ein Jump & Run in guter alter Sidescroller-Manier erleben. Das Spiel beginnt mit der Flucht vor diversen Sauriern aus der Iso-Perspektive – quasi dem Adventure-Teil. Ihr seid auf einer dinosaurierverseuchten Insel mit dem Flugzeug abgestürzt. Da heißt es erst mal die Beine in die Hand nehmen und das Weite suchen. Da sich aber kaum ein Unterschlupf finden lässt, helfen euch viele nützliche Gegenstände bei diesem Survival-Trip. In verschiedenen Kisten finden sich 25 verschiedene Items – unter anderem Erste-Hilfe-Kästen und Schlüssel, die euch beim Weiterkommen behilflich sind. Im Verlauf des Spiels findet ihr eine Leuchtkugel-Pistole, mit der ihr die Viecher ablenken könnt. Töten könnt ihr sie damit nicht. Nur wenn es euch gelingt, die Dinos in die Nähe der vielen Ölfässer oder Munitionskisten zu locken, ist es mit einem gezielten Schuss auf den explosiven Inhalt möglich, das Tier zu killen. Oft ist es besser, den urzeitlichen Monstern aus dem Weg zu gehen. Dieser Teil des Spiels ist spannend inszeniert und trotz der gewöhnungsbedürftigen Steuerung habt ihr bald raus, wie der Hase … äh … Dino läuft. Einzig die stereotypen Rätsel werden bald langweilig. Grafisch hat *Dino Attack* einiges zu bieten. Vor allem die Saurier sind recht lebensecht geraten – Furcht einflößend! Habt ihr euch durch den Dschungel gekämpft, ändert sich das Gameplay abrupt und ihr findet euch auf einem Motorrad wieder. Mit dem rast ihr – von flinken Raptoren gejagt – über die Ebene der Insel und versucht, nicht in tiefe Gräben zu fallen. Daran anschließend dürft ihr euch wieder auf Schusters Rappen begeben und in Jump&Run-Manier Hindernisse sowie Dinos überwinden. Wer mehr als genug Sidescroller gezockt hat, wird diesen Teil weniger mögen – die Action kommt hier nicht über das Mittelmaß hinaus.

Jean-Reiner Jung

GUTEN TAG! Der T-Rex erzählt hier keine Geschichte übers Aussterben einer Spezies. Er will euch einfach fressen!

KÖNIGSKLASSE Acht verschiedene Spezies haben euch zum Fressen gern – auch der T-Rex.

MEINE MEINUNG!

Schon erstaunlich, wie Dino Attack die bedrohliche Atmosphäre der Filme rüberbringt. Aus der Iso-Perspektive lässt sich das Spiel teilweise wie ein ausgewachsenes Survival-Horror-Game zocken. Auch grafisch und soundtechnisch muss sich dieser Titel nicht verstecken. Die beiden anderen Spielmodi sind nette Dreingaben, bringen aber nur nach dem Freispielen im Stage-Select-Modus Spaß für kurze Ausflüge auf die Dino-Insel.

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Jurassic Park III – Dino Attack
Genre:	Action
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Umfang:	3 Spielmodi
Hersteller:	Konami
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 55,-
Internet:	www.konami.de

Grafik:	80%
Sound:	75%
Dauerspaß:	74%
Gesamtwertung:	76%

Beurteilung: Zu viel gewollt! Wir hätten auf die Sidescroller-Action gerne verzichtet – für mehr Survival-Horror.

AUFGELADEN Euer Gegner lädt gerade seine Schlagpower auf. Geht besser in Deckung!

TITELKAMPF Diese Frage interessiert jeden: Wer wird wohl der neue WCB-Champion?

BEWERTUNG

Titel: ..... Mike Tyson Boxing
Genre: ..... Sportspiel
Spieler: 1-2
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... Ja
Speichern: ..... Batterie
Schwierigkeitsgrad: ..... Schwer
Umfang: ..... 90 Boxer
Hersteller: ..... Ubi Soft
Sprache: ..... Deutsch
Termin: ..... 28. Februar
Preis: ..... Ca. € 50,-
Internet: ..... www.ubisoft.de

Grafik: 74%
Sound: 73%
Dauerspaß: 71%

Gesamtwertung: **70%**

Beurteilung: Spaßige Boxsimulation, der leider der richtige Punch fehlt, um in höhere Wertungsgefilde aufzusteigen. Nicht nur Freunde des Boxsports greifen lieber zu Boxing Fever.

MIKE TYSON BOXING

Boxbösewicht und Öhrchenbeißer „Iron" Mike Tyson ist noch immer so populär, dass er als Namensgeber für ein Handheld-Spiel fungieren darf.

In Ubi Softs *Mike Tyson Boxing* dürft ihr in die Stiefel des gleichnamigen Bad Guys schlüpfen, um im Ring die Sau rauszulassen. Wer nur kurz Dampf ablassen möchte, kann sich im Schaukampf abreagieren. Längerfristig motiviert der Welt-Modus, der eine gesamte Boxkarriere lang anhält. Per Batterie-Speicher sichert ihr die Karriere eures Schützlings. Mit insgesamt 90 Boxern ist das Kämpferfeld recht üppig ausgefallen, was man von der Schlagpalette leider nicht behaupten kann. Die Möglichkeit, eure Schläge „aufzuladen", bringt eine Prise Taktik ins Spiel. Technisch gibt es auch nicht viel zu meckern und so bleibt ein grundsolides Backpfeifen-Spektakel, das durchaus motivieren kann.

Ahmet Iscitürk

MEINE MEINUNG!

Schon die PlayStation-Version von Mike Tyson Boxing konnte bei mir nicht gerade Begeisterungsstürme auslösen. Auch auf dem GBA fehlt leider der rechte Schliff, wobei die Handheld-Fassung in jedem Fall motivierender ist. Sich langsam in der Weltrangliste emporzuboxen, hat schon etwas – und durch diverse freispielbare Haudegen ist man zusätzlich motiviert. Mit dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Boxing Fever kann Mike Tyson Boxing aber nicht mithalten. Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

SALT LAKE 2002

Zu so einem Mega-Event wie den olympischen Winterspielen muss natürlich das passende Videogame an den Start. Ubi Soft hat sich die Lizenz geschnappt und setzte das Spektakel für den GBA um.

VOLL DIE ACTION! Glaubt es oder nicht: Das Eisstockschießen macht wirklich am meisten Spaß!

GLEICH KNALLT ES Unser verpeilter Abfahrtsläufer lässt es gleich so richtig schön krachen!

Die Umsetzung der Sportarten wie zum Beispiel Skispringen, Bobfahren oder das „fesselnde" Eisstockschießen reißen einen leider nicht gerade vom Schlitten. Beim Skispringen etwa müsst ihr einfach nur einen Punkt innerhalb eines Feldes halten, um die Balance zu bewahren. Beim Bobfahren geht es fast nach dem gleichen Schema zur Sache. Die Präsentation lässt ebenfalls zu wünschen übrig. Grafik und Sound sind gerade oberes Mittelmaß und tragen kaum zu einer besseren Wertung bei. Per Link-Kabel können bis zu vier Spieler teilnehmen. Bleibt nur noch zu sagen, dass *Salt Lake 2002* wirklich nur Fans der Winter-Olympiade zu empfehlen ist.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel: ..... Salt Lake 2002
Genre: ..... Sportspiel
Spieler: 1-4
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... Ja
Speichern: ..... Batterie
Schwierigkeitsgrad: ..... Mittel
Umfang: ..... 6 Disziplinen
Hersteller: ..... Ubi Soft
Sprache: ..... Deutsch
Termin: ..... Erhältlich
Preis: ..... Ca. € 50,-
Internet: ..... www.ubisoft.de

Grafik: 66%
Sound: 62%
Dauerspaß: 49

Gesamtwertung: **51%**

Beurteilung: Hier sollten wirklich nur Wintersport-Fans unbesehen zugreifen. Alle anderen seien gewarnt, denn beim virtuellen Ubi-Soft-Wettstreit friert auch der Spielspaß ein.

MEINE MEINUNG!

Im Gegensatz zur echten Winterolympiade, herrscht hier in Sachen Präsentation tote Hose. Die Optik ist zu bieder und die verschiedenen Sportarten sind auch spielerisch nicht gerade fesselnd in Szene gesetzt. Dass ausgerechnet die Disziplin Eisstockschießen am spaßigsten rüberkommt, ist nicht gerade ein Indiz für unendlichen Spielspaß. Man merkt dem Titel leider an, dass es hier hauptsächlich darum ging, rechtzeitig zum Olympia-Termin absahnen zu können. Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS

Immer noch nicht genug von den Olympischen Winterspielen? Keine Bange, auf dem GBA geht's weiter.

BIATHLON Nur mit starken Nerven habt ihr hier eine Chance.

Konami lässt sich nicht lumpen und spendiert den wintersportbegeisterten GBA-Besitzern gleich ganze zehn Disziplinen. Skispringen, Abfahrtslauf, Biathlon, Snowboard – hier ist eigentlich alles dabei, was man in winterlichen Schneegebieten treiben kann. Die Steuerung ist je nach Sportart völlig unterschiedlich und reicht von wilden Knopfdruck-Orgien bis zur sensiblen Special-Move-Eingabe. Als spielerische Dreingabe gibt es sogar noch einen Ein-Modul-Mehrspielermodus, bei dem ihr gegeneinander um die Medaillen kämpfen könnt.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	ESPN Int. Winter Sports
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	10 Disziplinen
Hersteller:	Konami
Sprache:	Englisch
Termin:	Erhältlich
Preis:	€ 55,-
Internet:	www.konami.de

Grafik: 81%
Sound: 70%
Dauerspaß: 75%

Gesamtwertung: **75%**

FEIVEL DER MAUS-WANDERER

Achtung, klein und niedlich! Der knuffige Kino-Mäuserich Feivel geht auf große Schatzsuche.

BUMERANG-HUT Feivel bekämpft Feinde mit dem Hut.

Im Wilden Westen ist das Goldfieber ausgebrochen. Auch Feivel, der kleine Mauswanderer aus den bekannten Zeichentrickfilmen, bleibt nicht davon verschont. Um mit seinem Freund Wylie Burp eine Mine leerzuschürfen, muss der Kleine aber erst mal die vier Stücke einer Schatzkarte finden und sich mit den bösen Schergen einer Mafioso-Katze auseinander setzen. Dieses klassische Jump & Run bietet leider kaum Innovationen und dürfte wohl nur für große Mauswanderer-Fans im Vorschulalter interessant sein. Bessere Konkurrenz gibt es genug.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Feivel der Mauswanderer
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Umfang:	18 Levels
Hersteller:	Swing!
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	€ 51,-
Internet:	www.swing-games.de

Grafik: 72%
Sound: 69%
Dauerspaß: 62%

Gesamtwertung: **63%**

IN EINEM LAND VOR UNSERER ZEIT

Wären die Dinos nicht ausgestorben, hätten wir hier einen extrem traurigen Fall von Tiermisshandlung.

LAUB SAMMELN Kurze Frage: Wie kommt Laub in die Wüste?

Auf der anderen Seite sind die kleinen Knuddel-Sauropoden aus dem Uralt-Schinken auch nicht totzukriegen. Wieder einmal dürfen die vier kleinen Biester durch viele Levels laufen, die an grafischer und spielerischer Eintönigkeit kaum zu überbieten sind. Natürlich wuseln auch einige Feinde herum, deren Animationsphasen aus grauer Vorzeit zu stammen scheinen. Besonders ausdauernde Spieler dürfen am Ende einer Welt sogar einen Obermotz platt machen. Wer aber wirklich für *In einem Land vor unserer Zeit* über 50 Euro ausgibt, gehört in die Steinzeit.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	In einem Land vor unserer Zeit
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	5 Welten
Hersteller:	Swing!
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	€ 51,-
Internet:	www.swing-games.de

Grafik: 66%
Sound: 59%
Dauerspaß: 31%

Gesamtwertung: **41%**

POCKET MUSIC

Hier spielt die Musik! Jetzt kann der Game-Boy-Advance-Soundchip mal zeigen, was er draufhat.

BAUKASTEN Hier setzt ihr die Samples zusammen.

Was der DJ Bobo kann, das könnt ihr auch? Okay, dann beweist es mal! Bei *Pocket Music* könnt ihr euch als Musikmacher bewähren und eure eigenen Lieder erstellen. Hierzu bastelt ihr im Baukastensystem aus über 600 vorgefertigten Samples ein Musikstück zusammen und speichert es im Modul per Batterie. Wer sich erst einmal in die etwas komplizierte Bedienung eingefunden hat, wird sich aber dennoch nach einiger Zeit fragen, wieso er dasselbe Geld nicht lieber in ein besseres PC-Programm investiert hat.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Pocket Music
Genre:	Entertainment
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Entfällt
Umfang:	Ca. 600 Samples
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	€ 55,-
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik: 30%
Sound: 86%
Dauerspaß: 71%

Gesamtwertung: **70%**

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort: Leserbriefe •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth E-MAIL: nzone@computec.de

Wie immer könnt ihr euch auch unter der Internetadresse **www.n-zone.de** *im Chat oder in einem der Foren mit anderen Nintendo-Fans und der N-Zone-Crew austauschen.*

RuckelCube

Ich glaub, ich krieg Plaque! In eurer letzten Ausgabe habt ihr in einigen Tests das von mir verhasste Wort RUCKELN erwähnt. Ich stell mir das jetzt mal vor: Ich spiele gerade ganz gemütlich *Wave Race*. Plötzlich bleibt das Bild kurz stehen. Ich halte immer noch den Steuerknüppel nach rechts. Nächstes Bild: Jetzt bin ich schon in China. Dazu einige Fragen: Wann ruckelt es? Wie oft ruckelt es? Wie lange ruckelt es?

N-ZONE Nun ja! So schlimm, wie du es dir ausmalst, ist es nun wirklich nicht. Bei keinem GameCube-Titel ist das Ruckeln derart stark. *Rogue Leader* läuft ab und an nicht hundertprozentig flüssig, was dem Spaß aber keinen Abbruch tut. Dafür werdet ihr mit einer noch nie da gewesenen Grafik-Pracht belohnt. Bei *Wave Race* ruckelt es auch nur in den seltensten Fällen. Es fällt aber auf, dass fast alle PS2-Umsetzungen, wie etwa *Extreme-G 3*, *SSX Tricky* oder *Tony Hawk's Pro Skater 3*, unter Framerate-Einbrüchen leiden. Dies ist deshalb schade, weil diese Titel ursprünglich für eine Hardware erschienen sind, die dem Cube technisch kaum das Wasser reichen kann. Mit etwas mehr Sorgfalt hätte man das Ruckel-Problem garantiert in den Griff bekommen.

Ranger2203@aol.com

Zukunftsängste

Ich will jetzt auch mal meinen Senf zu diesem Konsolenkrieg abgeben. Ich finde alle Konsolen gut, den GameCube aber am besten. Die Spiele sind einfach nur geil. Wenn ich mir vorstelle, kein *Mario* oder *Zelda* zocken zu können, kriege ich schon Schwindelanfälle. Da der GameCube erst am 3. Mai rauskommen soll, habe ich das Gefühl, dass es für den GameCube schwer wird, die anderen Konsolen einzuholen. Das Schlechte daran ist, dass es auch gute Firmen (Konami) gibt, die sagen, dass nur die guten Konsolen unterstützt werden. Aber ich werde mir trotzdem den GameCube holen. Ich will bloß nicht, dass so etwas passiert wie beim wirklich guten Dreamcast.

N-ZONE Wer wird denn gleich schwarzmalen? Auch wenn man die Zukunft nicht vorhersehen kann, ist eines auf jeden Fall sicher: Der GameCube wird unserer Meinung nach niemals so enden wie Segas Dreamcast. Nintendo hat nämlich einen ganz anderen finanziellen Background. Ein paar Jahre dürfte sich der leistungsfähige Würfel auch dann halten, wenn sich deine Ängste bewahrheiten sollten. Dass der GameCube allerdings fast zwei Monate nach der Xbox erscheint, ist doch etwas heikel. Nintendo setzt hier einfach auf den überteuerten Preis der Xbox. Für den Preis der Xbox bekommt man schließlich fast schon zwei Cubes! Lohnt es sich da nicht zu warten? Xbox: ca. 479,- €, GameCube: ca. 249,- €.

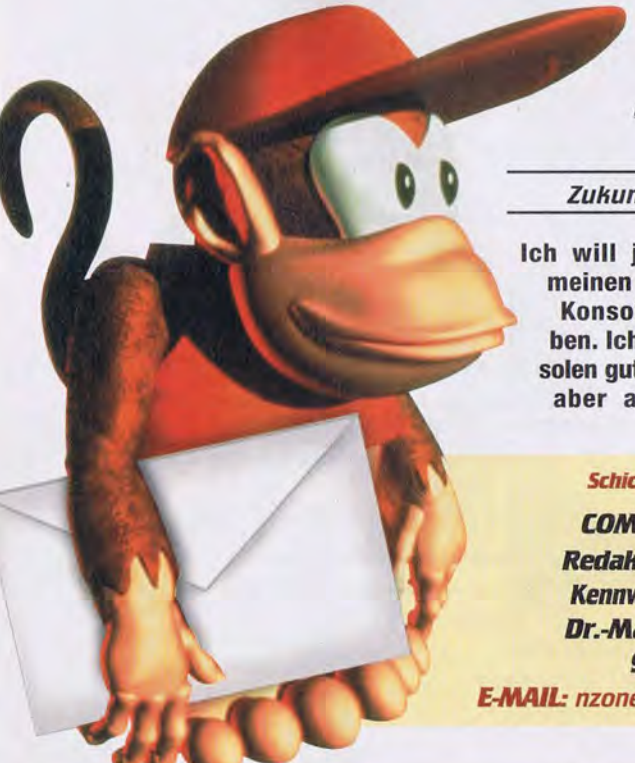
Raschid Semghoun

Unwissenheit und DigiCards

Ich bin ein begeisterter N-Zone-Leser und möchte euch zum Thema GameCube gerne ein paar Fragen stellen: 1. Wir haben jetzt schon das Jahr 2002 und sind wahrscheinlich nicht mehr weit vom GameCube entfernt und ihr wisst noch nicht das genaue Releasedatum? 2. Jetzt eine nicht so dramatisierte Frage: Wenn es doch in den Hüllen der GameCube-DVDs extra einen Platz für eine DigiCard gibt, könnten dann vielleicht auch Spiele mit einer zusätzlichen DigiCard erscheinen? Miyamoto hat damals ja auch gesagt, er würde mit der Produktion der DVDs so viel Geld sparen, dass er ohne Aufpreis einen Zusatz beilegen lassen könne.

N-ZONE 1. Das genaue Release-Datum (3.5.2002) wurde von Nintendo wie ein Staatsgeheimnis gehütet. Erst wenige Tage vor der Nürnberger Spielwarenmesse, am 28. Januar, gab man den genauen Termin bekannt. Ungefähr eine knappe Woche früher sickerte diese Meldung aber schon durch. Bei so einem großen Laden gibt es halt doch einige undichte Stellen! 2. In Japan gab es diese Gratis-Karte schon. *Animal Forest+* wurde zum Beispiel inklusive Memory Card ausgeliefert!

Andreas Hummelsberger



Schickt eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 FÜRTH
E-MAIL: nzone@computec.de

Schreckliche Fehler

Ich heiße Robert, ich finde euer Heft voll toll, aber trotzdem bin ich etwas sauer auf euch.
Es hat immer wieder kleine Fehler und die Tests sind einfach zu klein:
In der letzten Ausgabe war auf der Titelseite zwei Mal die Sammelkarte von Warioland abgebildet, obwohl die nur einmal im Heft war, und die Tests von *Super Smash Bros. Melee* und *Star Wars: Rogue Squadron 2: Rogue Leader* sind einfach zu klein. Und noch eine Frage: Wie kann man eigentlich ein Member bei euch werden?

N-ZONE Wieso heißt du Robert, aber als Absender ist Andreas angegeben? Wir merken alles! Das mit der doppelten Sammelkarte war in der Tat ein Fehler. Es tut uns Leid und der Verantwortliche wurde sehr hart bestraft! Er musste sich mehrere Stunden lang die neue Super-Hitparade der Volksmusik reinziehen! Die Tests konnten wir leider nicht größer machen, da der Platz im Heft beschränkt ist. Es gibt aber einen Trick, der die Artikel größer erscheinen lässt: Geh in einen Copyshop, lass die Seiten einscannen und danach in Postergröße ausdrucken! Voilà – schon hast du Riesentests! Member wirst du einfach, indem du dich auf der Website www.n-zone.de anmeldest!

Andreas Haussner

Renner oder nicht?

1. Ist 30 fps und 60 fps ein großer Unterschied? 2. Kann man mit einem normalen GameCube DVDs gucken? 3. Gibt es Mini-DVDs zum Angucken? 4. Kann der GameCube auch so eine Grafik wie *Gran Turismo 3* für PS2 machen? Ich werde mir einen GameCube kaufen, aber ich glaube, er wird nicht der Renner. Grund: Die Spiele werden zu langsam hergestellt und es gibt zu viele PS2-Umsetzungen. Ich glaube, jeder würde sich dann diese Spiele auf der PS2 kaufen.

N-ZONE 1. Der Unterschied sind ca. 30 fps. Im Ernst: fps = frames per second. Dies ist die Anzahl der Einzelbilder, die pro Sekunde über den Bildschirm flimmern. Je höher diese Zahl ist, umso flüssiger kommt dir das Spielgeschehen vor – und umgekehrt. 2. Nein! 3. Ja! 4. Wir denken schon! PS2-Umsetzungen sind sicher ein zweischneidiges Schwert. Wer allerdings keine PS2 besitzt, wird sich sicherlich über eine GameCube-Version freuen.

Kaempfer

Falsche Ausgaben?

Ich lese eure Zeitschrift schon seit ein paar Jahren (Meine Sammlung besteht aus 62 Ausgaben!) und ich finde euch echt megaklasse. Ihr seid die beste Zeitschrift, die ich kenne.
1. Könntet ihr das „Pokémon-Tagebuch" nicht ein bisschen ausführlicher schreiben?
2. Stimmt es, dass Nintendo in einer Wirtschaftskrise steckt?
3. Wie viel werden ungefähr die GameCube-Spiele kosten?
4. Wird es einen Nachfolger von *Banjo-Tooie* auf dem GameCube geben?

N-ZONE Du hast mehr reguläre N-Zone-Ausgaben als wir? Da stimmt doch was nicht! Trotzdem danken wir dir für das Lob.
1. Würden wir wirklich sehr gerne, aber leider ist das Pokémon-Logbuch in dieser Ausgabe zu Ende.
2. Ganz Japan steckt sozusagen in einer Wirtschaftskrise. Nintendo geht es da eigentlich verhältnismäßig super!
3. Die Games werden zwischen 50 und 60 Euro kosten.
4. Offiziell ist nichts bekannt, aber wir glauben fest daran!

Anthony Klaut

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!
Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht:
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Hast du schon die Internetseite der N-Zone (www.n-zone.de) besucht?
❑ Ja ❑ Nein

7. Besitzt du einen DVD-Player?
❑ Ja ❑ Nein

8. Wirst du dir den GameCube zum Deutschlandstart kaufen?
❑ Ja
❑ Ja , aber erst später
❑ Nein

9. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Angespielt: Vexx	___	❑	❑	❑
Angespielt: James Bond 007	___	❑	❑	❑
Angespielt: Soul Fighter	___	❑	❑	❑
Angespielt: Soccer Slam	___	❑	❑	❑
Angespielt: Broken Sword	___	❑	❑	❑
Test: NBA Courtside 2002	___	❑	❑	❑
Test: Cel Damage	___	❑	❑	❑
Test: Int. Winter Sp. 2002	___	❑	❑	❑
Test: Golden Sun	___	❑	❑	❑
Test: Sonic Advance	___	❑	❑	❑
Test: Downforce	___	❑	❑	❑
Test: Jurassic Park III	___	❑	❑	❑
Poster: GameCube	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Sammelkarten	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 03/2002)
Ausgabe: _____/_____

12. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ Mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____

14. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____

15. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____

16. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

17. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 03 • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

GameCube-Demos

Es gibt PlayStation-Magazine mit spielbaren Demos. Nun hat der GameCube ja eine Mini-Disc. Meine Frage ist, ob es billig ist, diese CDs herzustellen, und ob es deshalb wahrscheinlich ist, dass ihr oder andere Zeitschriften, wenn der GameCube rauskommt, Demos von GameCube-Spielen beilegt? Meine zweite Frage: Welches Kabel braucht man denn nun für eine Topbildqualität bei dem GameCube und welche Fernsehereingänge müssen dafür vorhanden sein?

N-ZONE GameCube-Demos sind sicherlich eine feine Sache, aber aufgrund der komplizierten Lizenz-Situation sehr unwahrscheinlich. 2. Der PAL-Cube wird RGB unterstützen. Dies erlaubt ein gestochen scharfes Bild und fast jeder Fernseher, der eine Scart-Buchse besitzt, kann dieses Signal verarbeiten.

Stephan Schiffer

Was sich reimt ....

1. Könntet ihr vielleicht mal GCN, DigiCard, Controller und Spiel in Originalgröße auf einem Poster abbilden? 2. Wie ist die Tastenbelegung bei *SSBM* (Deluxe)? 3. Wie findet ihr folgenden Reim – den hab ich mir ausgedacht: Der Konsolenkampf ist schon entschieden, der GameCube wird siegen. Die Xbox ist 'ne große Flasche, der GameCube ist schon bald in meiner Tasche.

N-ZONE 1. Mal sehen – wenn sich mehr Leser dafür interessieren, dann kann man da sicher was machen. 2. Die Tastenbelegung ist sehr gut gelungen und perfekt durchdacht! 3. Den Reim finden wir so gut, dass wir auch in Reimform darauf antworten wollen: Jede Konsole hat ihre guten und schlechten Seiten, drum wollen wir nicht auf dem Systemkrieg rumreiten!

Denny Reichwald

Hallo N-Zone-Team

Eigentlich hatte ich den Kauf des CameCube fest eingeplant. Doch dann musste ich Folgendes lesen: N-Zone – Test *Luigi's Mansion*: „Dies dauert aber leider nicht allzu lange, denn nach etwa neun Stunden flimmerte mir schon der Abspann entgegen."
N-Zone – Test *Waverace: Blue Storm*: „Lediglich ein paar zusätzliche Kurse hätten dem Spiel nicht geschadet."
N-Zone – Test *Pikmin*: „Das Spiel ist einfach zu kurz! Nach etwa zehn Stunden befindet sich euer Held wieder auf dem Weg nach Hause."
Sind lange bzw. umfangreiche Spiele auf dem GameCube nicht möglich? Also ich gebe kein Geld für eine Konsole aus und zusätzlich noch ca. 50 Euro pro Spiel, wenn nach zehn Stunden schon der Abspann erscheint!

N-ZONE In der Tat waren diese Titel etwas kurz. Allerdings werdet ihr in diesen Stunden fürstlich unterhalten. Nicht umsonst fiel die Bewertung jeweils so hoch aus. Im Endeffekt ist es uns wirklich lieber, wenn ein Spiel nach zehn Stunden durchgespielt ist, dafür aber in diesen zehn Stunden perfekt unterhalten kann. Was bringt ein 100-Stunden-Game, wenn 80 % des Spieles aus stupider Lauferei bestehen? Außerdem gibt es in diesen Spielen immer einige Secrets zu entdecken, die zu mehrmaligem Durchspielen motivieren sollen. Das ist doch auch was.

H. Geurtz

Voll im Bilde

Na, das ist ja mal genial! Als ich eure GameCube-Tests gelesen habe, hat es mich wirklich aus den Socken gehauen! Die Qualität eurer Bilder ist ja wirklich hammermäßig! Habt ihr ein anderes Foto-Gerät als die anderen Magazine? In der *Maniac* sahen die Bilder wirklich zum K...n aus! Da konnte man fast gar nichts erkennen und die Bildschirm-Fotos waren viel zu klein! Kann es sein, dass es auch am Druck des Heftes liegt, wie die Qualität der Bilder ist?
Außerdem würde es mich interessieren, wieso plötzlich gar keine N64-Games mehr erscheinen. Hat Nintendo allen Firmen verboten, weiter Spiele für N64 zu programmieren, damit sie GameCube-Spiele herstellen müssen?

N-ZONE Danke für das Kompliment! Wir haben in der Tat sehr lange herumexperimentiert, um eine befriedigende Lösung zu finden. Gute Screenshots zu machen, ist ja mittlerweile eine echte Kunst für sich. Dass sich die Mühe gelohnt hat, zeigen vor allem unsere *Rogue Leader*-Screenshots, für die wir sehr viel Lob erhalten haben. Es wird aber kein „Foto-Gerät" verwendet, sondern ein Computer, welcher mit einer sehr teuren Grabber-Karte bestückt ist. Warum unsere Konkurrenz da nicht mithalten kann, können wir dir aber wirklich nicht sagen. Es kann aber auch sein, dass tatsächlich etwas beim Druck schief gegangen ist. Zum Thema N64-Tod: Leider erscheinen wirklich keine Games mehr und auch wir finden das echt schade. Dies liegt aber nicht an Nintendo. Ein Spiel zu entwickeln, kostet richtig viel Geld und deshalb will fast kein Hersteller ein Risiko eingehen. Am Ende sitzt die Software-Schmiede auf einem Berg von N64-Modulen und keiner will sie haben. So ist leider die harte Realität!

Jens Bintaler

WWW.N-ZONE.DE

FORUMS-GEFLÜSTER

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-Zone-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Beitrag des Monats von Forums-User „MDK2002":

Hey Folks!
Ich sehe mir gerade die neueste Release-Liste für den Cube an und finde, dass da manche Titel dabei sind, die den Cube wieder zur Kiddy-Konsole Nr. 1 machen könnten. Da wären z. B. Mickey Mouse oder Harry Potter und Donkey Kong Racing. Es stehen zwar auch einige Erwachsenen-Titel auf dem Programm, aber die „Kiddy-Games" überwiegen doch klar. Meint ihr, dass der GameCube Big N vom Kinder-Image befreien kann?

N-ZONE *Sicherlich gibt es für den GameCube eine Menge Games, die auf ein jüngeres Zielpublikum zugeschnitten sind. Allerdings gibt es auch Titel wie Resident Evil und Eternal Darkness – und ehrlich gesagt freuen wir uns auch auf Games wie Donkey Kong Racing. Wenn ein Spiel so richtig Laune macht, dann ist uns die Altersfreigabe wurst!*

TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-Zone-Lesern und der Redaktion austauschen.

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt € 3,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

Mit € 3,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

NINTENDO 64

SUCHE NINTENDO 64

Suche Harvest Moon für N64 oder Super Nintendo, zahle gut! Stephanie Götz, Aufseßstr. 5, 91052 Erlangen

Zelda Ocarina of Time, Mario Kart u. ä. Games – alles anbieten! Auch Tausch möglich! heinzerobert@aol.com Tel.: 0375/3033399 o. 0174/3662594

Battle for Naboo und Battle Tank je 25,- €. Tel.: 089/1505917, frag nach Sebastian

Suche Conkers Bad Fur Day, sehr dringend, Preis nach Vereinbarung, ruft bitte unter der Nummer 09941/7232 an, verlangt Lukas, ab 14.30 Uhr

Videospiele + Spielkonsolen, Zubehör aller Nintendo-Systeme – PAL und NTSC – gerne auch ganze Sammlungen sucht 0170/5856780, M. Härle

VERKAUFE NINTENDO

Shadow Man, Glover, Castlevania, Turok 2 + Virtual Chess, tausche/suche Paper Mario und Mario Tennis, ab 19 Uhr, Tel.: 05931/845658, Robert Horn

Verk. N64 + 9 Sp. (DK 64, Banjo 2, Mario (P2, T, G, K), FIFA 99, F-Zero X usw.) + 2 Contr. + Contr. Pak + R. Pak, Sp. auch einzeln, alles super Zust., Pr. n. VB, Tel.: 089/8419466

Verkaufe Mario Kart (GBA) für 70,- DM, Tel.: 0938/27592 14 bis 18 Uhr, fragt nach Fabian Kaiser, Steigerwaldstr. 8, 97447 Gerolzhofen

N64, No Mercy, WM 2000, ISS 2000, Majora's Mask, WCW Mayhem auf Verhandlungsbasis. Tel.: 02104/46797

N64 mit Expansion Pak und Controller Pak, 2 Controller und 12 Spielen, darunter Perfect Dark, Horrorspiel, WWF No Mercy. Tel.: 06206/71180, Preis VB

N64, 1 Controller, Super Mario, Ram-Expansion-Pak, Pokémon Stadium, Zelda Majora's Mask + Lösungsbuch für 300,- DM, ab 20 Uhr. Tel.: 0232/453989

N64 mit 16 Spielen (15 mit N-Zone-Award!), 2 Controller, 2 Mem. Cards, Expansion Pak, Lenkrad mit Gaspedal, 900,- DM VB. Tel.: 04101/64754

Verk. N64-Spiele: Extreme G, Super Mario je 12,- €, M. Ninja, Snowb. Kids, Micro M., South Park je 20,- €, Zelda MM und Banjo-Tooie je 25,- €, für GB: Pok. Puzzle Challenge, Super Mario Land 1, Trading Card Game, Legend of Zelda, Pkm. Gold für je 5,- € bis 15,- €. Tel.: 07231/63483, Patrick

Videospiele & Spielkonsolen sowie Zubehör aller Nintendo-Systeme – PAL und NTSC – gerne auch ganze Sammlungen 0170/5856780, M. Härle

Shadow Man, Glover, Castlevania, Turok 2, Virtual Chess, tausche/suche Paper Mario und Mario Tennis, ab 19 Uhr, Robert Horn, Tel.: 05931/845658

Verkaufe Rayman Advance und Konami Krazy Racers für den GBA für nur 50,- €, auch einzeln, außerdem verkaufe ich noch N64. Tel.: 0178/5968911

Verk. N64, 2 Controller, 2 Rumble Pak, Exp. Pak, Memory Card, Transfer Pak + 11 Spiele, z. B. Zelda, Banjo-Tooie für 300,- €. Tel.: 05208/6953

Verk. N64 + 7 Spiele + Rumble Pak + Exp. Pak, Zelda OoT, MM, F-Zero X, DK 64 u. a., alles in Orig.-Verpackung, ab 16 Uhr. Tel.: 0335/5002645, fragt nach Nico

Nintendo 64 mit 2 Contr., 3 Spiele 230,- €, Mem. Card u. R. Pak für 50,- €, Rayman 2 für 25,- €, Bad Fur Day 25,- €, Snowboard Kid 20,- €, Mario Tennis 25,- €. Tel.: 09497/6275

Ich suche einen GBA mit Spiel, gut erhalten, und für N64 suche ich Mario oder tausche, ich verkaufe auch Pokémon-Karten und PC-Spiele. Tel.: 0711/8386802, fragt nach Kevin

Verk. Pikachu N64 mit Spiel: Star Wars Shadows of the Empire, N64 + Controller 100,- DM, Spiel 30,- DM. Tel.: 069/357199, fragt nach Carsten

Hey! Verkaufe Zelda 64 für 30,- €, Zelda 2 für 35,- €, Rumble Pak für 10,- € u. Expansion Pak für 20,- €, oder alles 85,- €. Tel.: 03742/247899

Verk. Turok 1 (engl. Version) 16,- €, Mario Party 3 46,- €, N64 mit 3 Contr., 1 MB MC u. Exp. Pak 58,- €. Tel.: 0175/7603888, Ferhat

Verkaufe DK 64 o. Expansion Pak 25,- €, Diddy Kong 15,- €, Zelda 64 20,- €, Zelda 2 35,- €, Goemon 64 15,- €, Extreme G 64 10,- €, bei Lukas melden. Tel.: 07562/3429

N64 + Exp. + Transfer P. + 4 Controller + 19 Spielen (z. B. Zelda MM, SSB, Turok 2, MP 2, DK 64) 400,- €. Tel.: 09442/3253 Mo-Do. ab 15 Uhr, verk. auch SNES + 2 Contr.

Spiele in Original-Verpackung mit Anleitung: Pok. Stad., DKR, Yoshi's St., Tetris, NBA C., DK 64, Cruis'n USA, Mickey's ..., Wave R., Transf. P. ab je 10,- €, Doreen. Tel.: 0334/3981540

Verkaufe N64 inkl. 2 Controller, 5 Spiele, Memory Card 150,- € VB, verkaufe außerdem noch PS1 mit 45 Spielen, Mega Memory Card und 2 andere Memory Cards für 200,- €. Tel.: 0173/2514940

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Bomberman Tournament o. F-Zero X o. ISS 98 o. Pokémon Gold/Blau gegen Perfect Dark. Tel.: 04764/230, verkaufe auch, fragt nach Frank

SUPER NINTENDO

Suche Super Mario World 2, Yoshi's Island, Donkey Kong, Country 1+3, Tel.: 08761/5786 oder 0162/4574086, ab ca. 16.30 Uhr, Thomas

GAME BOY ADVANCE

SUCHE GAME BOY ADVANCE

Suche günstig Game Boy Advance und Spiele sowie Game Boy Color und Spiele, ruft an bei Manu, Tel.: 0831/79483

GAME BOY

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe 1 Game Boy Color zu 90,- DM und verschiedene Spiele zu ca. 40,- DM, Gesamtpreis: 290,95 DM, auch einzeln erhältlich, Timo Urmoneit, Hageresch. 5, 33739 Bielefeld

Verkaufe Game Boy Color inkl. Zubehör und den Pokémon-Editionen Rot/Gelb und Gold für 200,- DM VB, bei Interesse: Tel.: 02677/1780

Verk. GB m. 13 Spielen, z. B. Lucky Luke, Pokémon Gold, Rot u. Pinball, Mario L. 2 u. a., verk. auch einzeln, Preis n. Vereinbarung, ab 18 Uhr. Tel.: 0179/8828365

Verk. meine gut erhaltene Rote Edition in der Originalverpackung inkl. Begleitbuch und Porto – nur 20,- € (39,- DM) Ideal für Anfänger! saskia.hentschel@hamburg.de

Verkaufe 2 Game Boys mit Akkustecker und diversen Spielen, auch einzeln, Preis VB. Tel.: 04234/942001, Marlis

Verkaufe Game Boy Advance + Jurassic Park + Spiderman + Mario Kart + Tasche, 3 Monate alt, für 390,- DM VHS. Tel.: 0177/6167512

Verkaufe Game Boy Color grün + 2 Spiele + Tasche, 6 Monate alt, für 100,- DM. Tel.: 0177/6167512

Verkaufe Game Boy Color inkl. Zubehör und den Pokémon-Editionen Blau/Gelb und Silber für 200,- DM VB. Tel.: 0173/1942059, keine SMS

Verkaufe 1 Game Boy Color + Spiele zu ca. 40,- DM, gesamt: 290,- DM, einzeln erhältlich. Tel.: 0521/892293 oder 0162/7740471

2 Game-Boy-Spiele: Spirou u. Stargate je 30,- DM. Tel.: 0177/663832, ab 15 Uhr, fragt nach Dirk

Verk. Pokémon Gold für 50,- DM, tausche auch gegen Transfer Pak für N64, ruft an unter 089/7243864 und fragt nach Thomas

Verkaufe GBC 75,- DM, GBP 55,- DM, GB 20,- bis 30,- DM, Batman Forever, Amazing Spiderman, Bomb Jack, Toy Story, DK 2 und 3, Pkm. Blau/Silber, alle mit Hülle! Top-Zustand! Jedes Spiel 60,- bis 65,- DM, ruft an ab 18 Uhr! Tel.: 05137/121053 oder 0173/7682600, fragt nach Patrick

Verkaufe Game Boy Color mit Pokémon Trading Card Game und Spieleberater, zusammen für nur 55,- €, 110,- DM, ruft an! Tel.: 0175/8701832

Verkaufe Game Boy Color, neu, Farbe Türkis, 30,- € VHB, Tel.: 06732/63447, Sebastian

SONSTIGES

Verk. Zelda 1 (NES) + W. w. Millionär/PC (Org.) an Meistbietenden! Suche M. Tennis 64, Zelda MM, tausche 5,- DM (1991/A) gegen 5,- €, mailt an: bin_zu_hause@web.de

SUCHE SONSTIGES

Suche dringend Devil May Cry für PlayStation 2, nur mit Anleitung und Original-Verpackung, zahle höchstens 40,- €. Tel.: 06751/4483

Großfamilie sucht günstig Spiele und Konsolen, alles anbieten, danke, Rocca M., Kastanienallee 41, 63075 Offenbach. Tel.: 0179/4164617

VERKAUFE SONSTIGES

GB-Color-Spiel: Mario Tennis 25,- €, Transf. Pak f. N64 35,- € VHB, GBC-Spiel: Micro Machines 1+2 25,- €, Pokémon Blau spain 15,- €, P. Rot german 20,- €, P. Pinball 20,- €, zusammen 140,- €. Tel.: 0521/892293 o. 0162/7740471

Verk. GCN (us/jap) mit Spannungsw., Konverter, Mem. Card, Luigi's Mansion, SSB Melee, Wave Race Blue Storm, 645,- €. Tel.: 07971/5639, fragt nach Daniel

Verk. Xbox (us) u. GameCube (us) mit Games wie Halo (us), K. Luigi M. (us) 350,- €, verk. auch GBA-Games in gutem Zustand. Tel.: 06058/910041, fragt nach Buri

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Jetzt greifen wir mal ganz tief in die Tipps-und-Tricks-Kiste und holen einen riesigen Schwung Cheats und Codes hervor. Bei so einer geballten Ladung an Schummelpower kann sich doch nun wirklich keiner mehr beschweren, dass nichts für ihn dabei ist. Besonders die Game-Boy-Advance-Besitzer dürften diesmal gut lachen haben. Viel Spaß beim Ausprobieren und Gewinnen.

Euer Jean-Reiner Jung

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Alle Strecken und Boards für Shaun Palmer:
Gebt als Passwort QFJ7MP9N?5CM4 ein, um alle Strecken und Boards für Shaun Palmer freizuschalten.

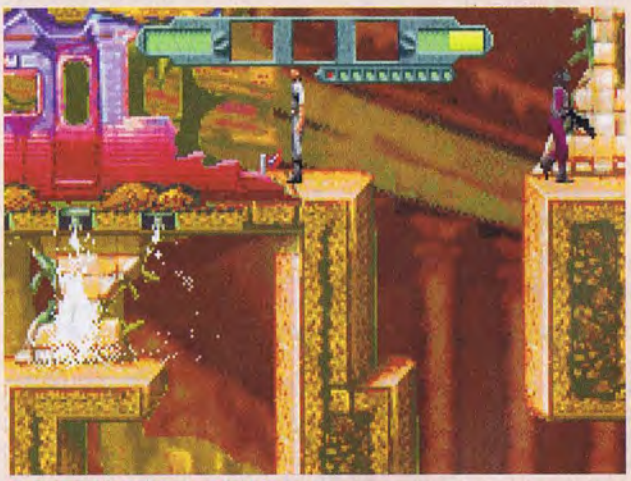
SHAUN PALMER Der Snowboard-Star freut sich schon auf die neuen Strecken.

ALLE BRETTER, ALLE STRECKEN Mit unserem Passwort haben wir Shaun jede Menge Trainingsarbeit ersparen können.

Planet der Affen

Jetzt geht es der Affenbande an den Kragen! Denn mit diesen Passwörtern könnt ihr alle Levels freischalten und den machthungrigen Primaten mal so richtig in den Hintern treten.

Level 2:	64N4HY	Level 8:	QK6293
Level 3:	F5BMGF	Level 9:	JDDUTJ
Level 4:	B1SKZR	Level 10:	046PJ#
Level 5:	76FNHB	Level 11:	3#9QLS
Level 6:	P7GRXK	Level 12:	C12KYY
Level 7:	6B7VM#		



UNBEKANNTES AFFEN-GEBIET In den späteren Levels wird es für uns schon recht schwierig, zu überleben.

Alienators

Es brechen gute Zeiten für Alienjäger an. Schnappt euch die schleimigen Mistviecher in allen Levels und geht auf große Invasoren-Safari.

Level 2:	MDKMZKCC	Level 8:	GLPKLKRB
Level 3:	BHSZSKTC	Level 9:	GLDJBKKF
Level 4:	ZKTSHKMC	Level 10:	GLPJBKFF
Level 5:	JLPFDKHB	Level 11:	GLDKBKZF
Level 6:	HMDBRKCB	Level 12:	GLPKBKRF
Level 7:	GLDKLKZB	Level 13:	GLDJLKHD

Star Wars: Jedi Power Battle

Habt ihr Lust, mal der Böse zu sein? Gar kein Problem. Denn jetzt steht euch auch der finstere Darth Maul zur Verfügung und zeigt, dass er bei den Jedi Power Battles mithalten kann.

Mace Windu
Level 2: WB1BCPF
Level 3: VCJMBFF
Level 4: VC1MBPF
Level 5: VCJNBYF
Level 6: VC1DBYF
Level 7: VCGYCFH
Level 8: VCXYCFH
Level 9: VCDZCPH
Level 10: VCVZCPH

Darth Maul
Level 1: VMT3BYJ
Level 2: VMT3D1K
Level 3: VMT3JJL
Level 4: VMT3LSL
Level 5: VMT3N1L
Level 6: VMT3QKM
Level 7: VCJ0Q1K
Level 8: VCJ0SFK
Level 9: VCJ0VPK
Level 10: VCJ0XYK

Qui-Gon Jinn
Level 2: VHN3B6F
Level 3: VML3B6F
Level 4: VR13BFG
Level 5: VW13BPG
Level 6: V013BYG
Level 7: V413BBG
Level 8: VCY3BBG
Level 9: V8Z3BBG
Level 10: V0C3BYH

Wer es jedoch ganz einfach haben will, tippt gleich 5PT80KW als Passwort ein und erhält mit allen vier Charakteren Zugang zu allen zehn Levels.

DAS ENDE IST NAHE Glaubt ihr, dass ihr diesen meisterhaften Schurken der Sith wirklich schlagen könnt?

Spyro: Season of Ice

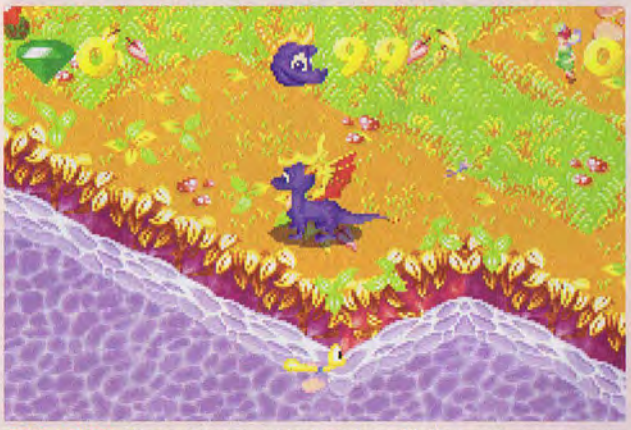
Irgendwie war das ja klar: Wer gerne Schafe mit seinem Feuerodem röstet, schummelt auch gerne. Jedenfalls hat das Modul um den frechen Drachen eine ganze Menge Cheats zu bieten.

99 Leben für Spyro und Sparx im neuen Spiel
Drückt im Titelbildschirm folgende Tasten: links, rechts, rechts, rechts, unten, oben, rechts, oben, A-Taste.

Ohne Ende Waffen für Sparx
Drückt im Titelbildschirm folgende Tasten: unten, rechts, oben, links, links, oben, rechts, unten, A-Taste.

Unendliche Gesundheit für Sparx
Drückt im Titelbildschirm folgende Tasten: unten, oben, oben, unten, links, rechts, rechts, links, A-Taste.

Extrawaffen für Sparx
Drückt im Titelbildschirm folgende Tasten: rechts, oben, rechts, links, unten, oben, links, unten, A-Taste.
Jetzt könnt ihr in Sparx' Levels mit einfachen Kombinationen tolle Extras erhalten:
Invincibility Shield: oben und Select-Taste
Smart Bomb: rechts und Select-Taste
Rapid Fire: links und Select-Taste
Homing Bombs: unten und Select-Taste
Alle Schlüssel: L-Taste und Select-Taste

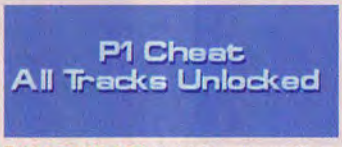


99 LEBEN Dieser Vorrat an Extraleben dürfte groß genug sein, um das Spiel bis zum Ende durchzuspielen.

Extreme-G 3

Alle diese Cheats gebt ihr im Startbildschirm ein, während die kleine Aufforderung zum Startknopf-Drücken blinkt.

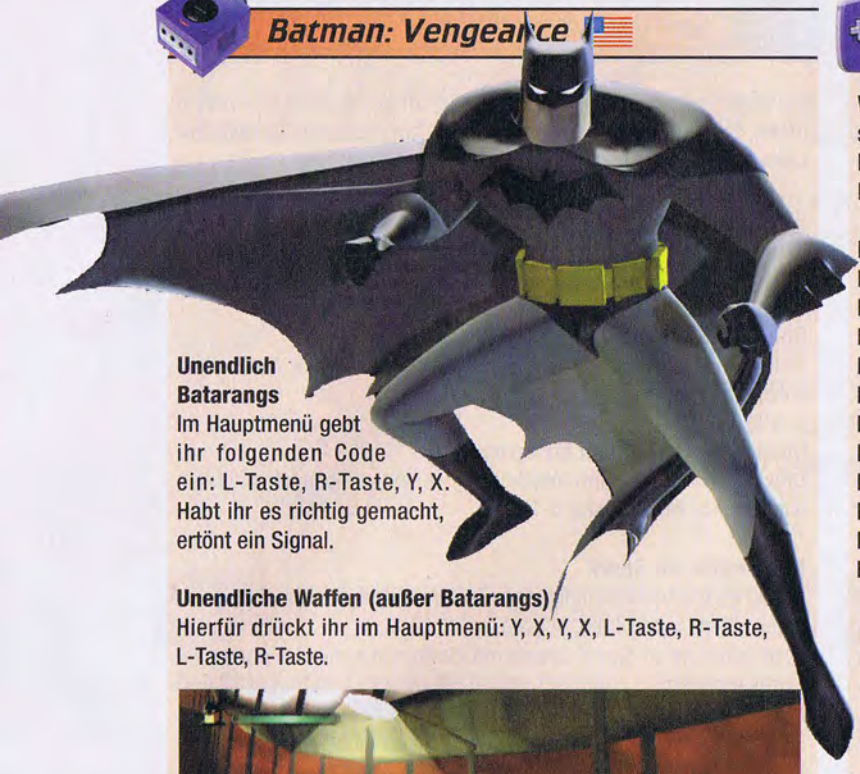
Doppeltes Preisgeld
L-Taste, R-Taste, Z-Taste, L-Taste, R-Taste, Z-Taste und dann die L-Taste und die R-Taste zusammen drücken
Unendlich Munition
L-Taste, R-Taste, L-Taste, R-Taste, L-Taste und R-Taste gleichzeitig, dann die Z-Taste
Alle Strecken öffnen
L-Taste, L-Taste, R-Taste, R-Taste, Z-Taste, Z-Taste und anschließend die L-Taste, R-Taste und die Z-Taste gleichzeitig drücken
Das nächste Rennen gewinnen
L-Taste und R-Taste und Z-Taste gleichzeitig, anschließend nur die L-Taste und die R-Taste gleichzeitig, zwischendurch einmal die Z-Taste und dann noch mal L-Taste, R-Taste und Z-Taste gleichzeitig.



ALLES KLAR! Seht ihr diese Meldung, sind alle Strecken frei.

QUAL DER WAHL Na, welche superschnelle Rennstrecke soll dein Herzblatt sein?

Batman: Vengeance



Unendlich Batarangs
Im Hauptmenü gebt ihr folgenden Code ein: L-Taste, R-Taste, Y, X. Habt ihr es richtig gemacht, ertönt ein Signal.

Unendliche Waffen (außer Batarangs)
Hierfür drückt ihr im Hauptmenü: Y, X, Y, X, L-Taste, R-Taste, L-Taste, R-Taste.

SONNENUNTERGANG IN GOTHAM CITY Mit allen Waffen kann sich Batman entspannt zurücklehnen.

Ecks vs. Sever

Wer hat den englischen Entwicklern bloß das Wörterbuch geschenkt? Um einige leicht zu merkende Passwörter zu erfinden, haben die Jungs einfach Wörter mit den ersten Silben der beiden Helden rausgepickt

Ecks' Passwörter		Severs Passwörter	
Level 2:	EXTREME	Level 2:	SEVERE
Level 3:	EXCITE	Level 3:	SURVIVE
Level 4:	EXCAVATE	Level 4:	SAVANT
Level 5:	EXCALIBUR	Level 5:	SUFFER
Level 6:	EXTORT	Level 6:	SULPHER
Level 7:	EXPIRE	Level 7:	SERVE
Level 8:	EXACT	Level 8:	SEETHE
Level 9:	EXHALE	Level 9:	SEVERAL
Level 10:	EXHUME	Level 10:	SEVERANCE
Level 11:	EXONERATE	Level 11:	SAVAGE
Level 12:	EXPEL	Level 12:	SACROSANCT

DAS VOLLE AGENTEN-DRAMA Die Passwörter erlauben es euch, gleich zum finalen Endkampf zu gehen.

Atlantis

Sollte sich jemand doch dieses Machwerk um den letzten Disney-Film gekauft haben? Wenn ihr diese Passwörter benutzt, braucht ihr euch wenigstens nicht vollständig durch die Levels zu quälen.

Level 2:	BMQDNPJS	Level 5:	B7JHPMHC
Level 3:	BRZSGZDY	Level 6:	C6XQLVNF
Level 4:	BVMJFYLG		

DIE ARMADA VON ATLANTIS Jetzt könnt ihr die verlorene Stadt mit all ihren Sehenswürdigkeiten besichtigen.

Donald Duck Adv@nce

Levelanwahl: Das wird den wütenden Super-Erpel aber freuen: Die Jagd nach Daisys Entführer Merlock kann jetzt um einiges abgekürzt werden, wenn ihr als Passwort 2C1LTD!P eingebt. Mit der nun folgenden Levelanwahl steht einem Happyend nichts mehr im Wege.

LOCKRUF DES ENDGEGNERS Jetzt ist der Zeitpunkt der Abrechnung. Niemand entführt einfach so Donalds Freundin.

Für helle Köpfe

Wer für N-Zone einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt als Dankeschön einen der genialen Original-Pokémon-Leuchtschlüssel-anhänger! Nicht zögern, das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Für alle, die Pikachu, Enton oder eines der anderen beliebten Pokémon ständig bei sich haben wollen. Sie verschönern nicht nur euren Schlüsselbund, sondern können auch wunderschön leuchten!

Bitte einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote findet ihr im Internet unter: www.nzone.de

N-Zone im Abo – deine Vorteile:

- **Alle Spieleneuheiten aus Deutschland, Japan und den USA für GameCube, Game Boy Advance unabhängig und kompetent getestet**
- **Vier starke Sammelkarten, ein Riesen-Doppelposter und ausführliche Tipps und Tricks in jeder Ausgabe**
- **Lieferung per Post und frei Haus und nur, solange der Vorrat reicht – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

☒ JA, ich möchte das **N-Zone-Abo**
(€ 25,80/Jahr (= € 2,15/Ausg.); Ausland: € 39,-/Jahr; Österreich: € 29,80/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-Zone.

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die N-Zone selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

☐ **Einen der Pokémon Leuchtschlüsselanhänger (Art.-Nr.: 2030), Auswahl leider nicht möglich**

Datum / 1. Unterschrift Abonnent (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum / 2. Unterschrift Abonnent (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

03 N 016

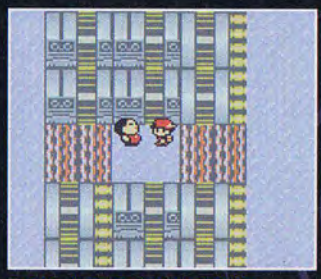
POKÉMON GOLD/SILBER LOGBUCH

Auf euren Wunsch hin legen wir in dieser Ausgabe ein höheres Tempo vor. Unser Pokémon-Experte Ahmet hat sich mächtig ins Zeug gelegt und liefert euch seinen finalen und vielleicht besten Logbuch-Eintrag!

Logbucheintrag Nr. 29

Nachdem ich endlich in Kanto angekommen bin, spaziere ich zur örtlichen Arena. Da nehme ich mir den Leiter Major Bob vor und mach mich mit dem Donnerorden vom Acker. Nun geht es nach Saffronia City; dorthin gelange ich über die Route 6. Im Dojo von Saffronia erhalte ich das Fokus-Band, das ein Pokémon unbesiegbar macht! Jetzt aber schnell zur Arena, um den Sumpforden zu kriegen! Mit dem Orden in der Tasche geht es auf die Route 8, über die ich direkt nach Lavandia komme. Dort steht ein gigantisches Gebäude, das sich als Radiostation entpuppt. Leider kann die Station nicht senden, da das Strom-Kraftwerk außer Betrieb ist. Als Mann für alle Fälle ist es natürlich meine Pflicht, für den nötigen Saft zu sorgen – auf zum Kraftwerk! Die Route 9/10 führt am Kraftwerk vorbei und endet vor Azuria City. Ich mache beim Kraftwerk Halt und gehe dem Stillstand auf den Grund. Ich erfahre, dass irgendein Heini eine Spule entwendet hat, ohne die kein Betrieb möglich ist. Nun geht es zur Arena von Azuria City, denn dorthin führt eine heiße Spur! Ihr erfahrt, dass der Saboteur auf der Route 24/25 zu finden ist, und auch die Arena-Leiterin soll sich dort herumtreiben. Der Saboteur ist ein Mitglied von Team Rocket! Ich mach ihn platt und presse alle Infos aus ihm raus. Die Spule hat er demnach in der Arena von Azuria City ins Wasser geworfen! Mit dem Detektor hol ich das Ding aus dem Wasser und gehe direkt zum Kraftwerk zurück. Nun kann die Radiostation wieder senden und zum Dank schenkt mir der Präsident des Senders ein Zusatz-Set für mein PokéCom!

ICH WILL RADIO HÖREN Ich muss das kaputte Kraftwerk reparieren, um weiterzukommen.



GIB MIR DEINEN SAFT Da eine Spule entwendet wurde, herrscht hier das totale Chaos!

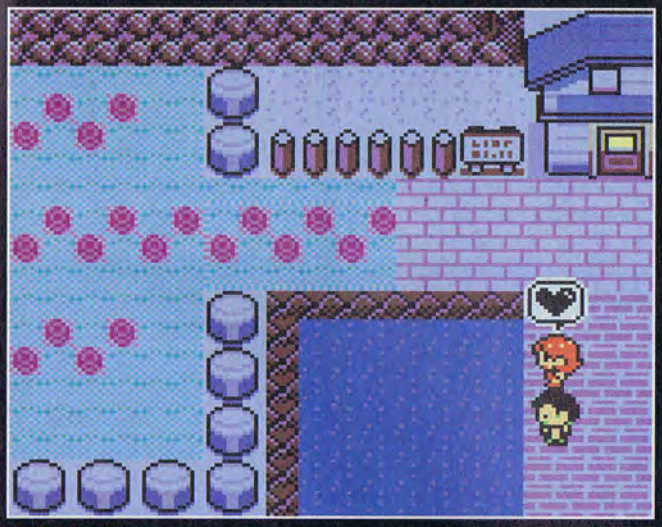
SAFFRONIA CITY Im örtlichen Dojo bekomme ich übrigens das Fokus-Band geschenkt und auch der Magnetzug ist hier zu finden.

GLEICH GEHT ES AB In der Arena von Orania City wartet der Donnerorden auf mich!

DETEKTOR In dem Wasser-Quadrat liegt die Spule, die ihr für das Kraftwerk benötigt.

Logbucheintrag Nr. 30

Nun spurte ich zurück auf die Route 24/25, denn dort hält sich Misty auf – die Arena-Leiterin von Azuria. Als ich sie anquatsche, dackelt sie



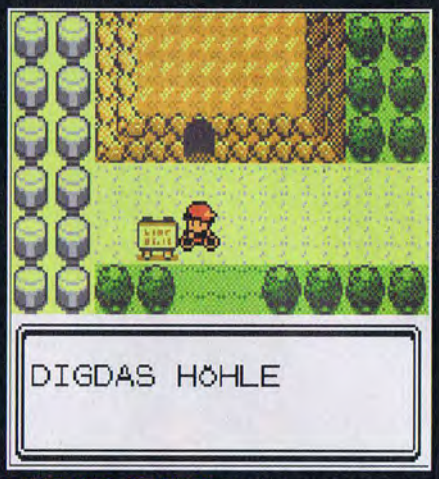
GEH HEIM! Statt hier rumzustehen, sollte Misty lieber schnell in die Arena zurück. Ich will mir endlich meinen Orden schnappen!

zur Arena zurück und ich kann sie endlich zum Kampf fordern. Ich gewinne natürlich und ziehe mit dem Quellorden ab. Jetzt geht es weiter nach Prismania City, wo ich zuerst in eine Villa spaziere. Dort sitzen Game Freak, die Entwickler der Pokémon-Games. Danach geht es direkt zur Arena, wo mich bereits Erika erwartet. Nachdem ich ihr gezeigt habe, wo der Hammer hängt, erhalte ich den Farborden. Ohne Verschnaufpause mache ich mich nach Fuchsania City auf. Dort sehe ich mich um und unterhalte mich ein bisschen mit den Einwohnern. Nachdem ich genug gequatscht habe, ist es an der Zeit, meinen nächsten Orden zu schnappen. In der Arena stelle ich mich der Herausforderung, besiege die örtliche Leiterin Janina und kassiere den Seelenorden. Nun will ich zur Zinnoberinsel, doch der Zugang ist wegen Bauarbeiten gesperrt! Also geht es erst mal zurück nach Orania. Dort ist der Zugang zur Route 11 und Digdas Höhle, der aber von einem schlafenden Relaxo versperrt wird.

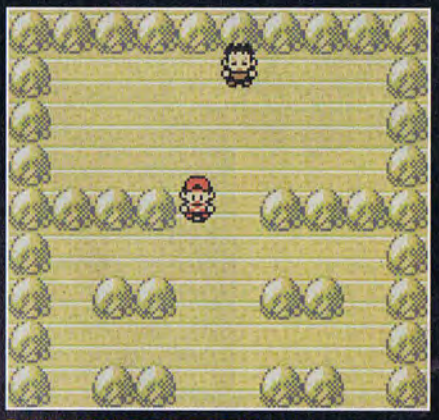
KLOPPE FÜR ERIKA Nachdem sie erledigt ist, gibt es den begehrten Farborden!

Logbucheintrag Nr. 31

Zuerst geh ich noch zum Pokémon-Fanclub, bevor ich Relaxo wecke. Der Vorsitzende schenkt mir ein Sonderbonbon und eine Pokémon-Puppe. Jetzt aber weiter! Da ich das Zusatzset für mein PokéCom endlich habe, stelle ich den Pokémon-Flötenkanal ein. Plötzlich erwacht Relaxo und



DER WEG IST FREI! Nachdem Relaxo geschnappt ist, kann ich in Digdas Höhle.



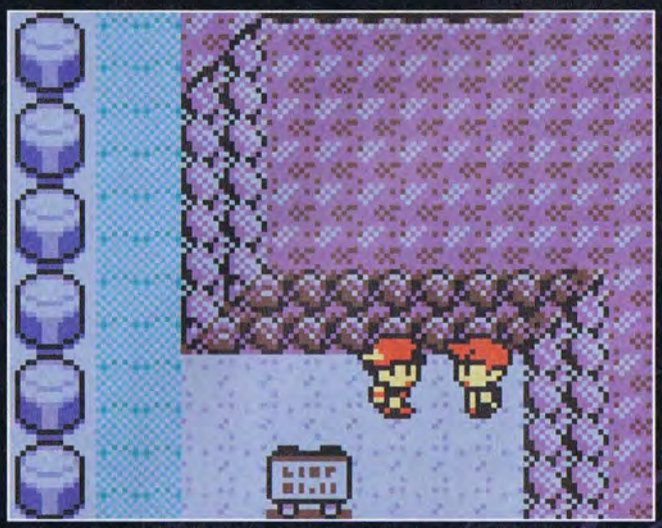
KING ROCKO SCHAMONI? Mit dem bekannten Sänger hat Rocko nichts zu tun.

attackiert mich! Mit viel Geschick gelingt es mir, das verschlafene Vieh einzufangen. Nun aber rein in die Höhle, die glücklicherweise nicht allzu verschachtelt ist. Der Ausgang führt auf die Route 2 und von hier aus gehe ich weiter nach Marmoria City. Ohne lange zu fackeln, platze ich in die Arena und fordere Rocko heraus. Nachdem ich den Boden mit ihm und seinen Pokémon aufgewischt habe, sacke ich den Felsorden ein. Jetzt marschiere ich östlich zur Route 3. Dort gibt es außer ein paar Trainern nix zu sehen, aber nur so komme ich zum Mondberg.

Logbucheintrag Nr. 32

Ich betrete die Höhle und schon treffe ich auf meinen alten Rivalen Rotschopf! Nach einem harten Kampf verduftet er plötzlich. Ich gehe weiter und komme direkt neben einem Markt ans Tageslicht. Neben diesem ist ein komischer Platz zu sehen. Sonntagnachts kann ich dort gegen 12 Uhr das Pokémon Piepi beobachten. Weiter im Text! Ich lasse den Platz links liegen und nehme den anderen Höhleneingang, welcher mich auf die Route 4 befördert. Diese wiederum führt zurück nach Azuria City. Dort habe ich nichts Besonderes zu tun und so geht es wieder zur Route 2. Dort angekommen, latsche ich nach Süden in Richtung Vertania City. In der Arena treffe ich leider keinen Leiter an – wo der sich wohl herumtreibt? Also gehe ich weiter Richtung Süden und passiere die Route 1. Endlich erreiche ich Alabastia – den Ort, von dem man angeblich zu der Zinnoberinsel surfen kann. Hier hat übrigens auch Prof. Eich sein Labor. Er teilt mir mit, dass ich unbedingt wiederkommen soll, wenn ich alle acht Orden von Kanto besitze. Jetzt surfe ich zur Zinnoberinsel. Dazu muss ich einfach vom Strand von Alabastia starten.

Logbucheintrag Nr. 33



BLEIB LOCKER, BABY! Der Arena-Leiter Blau jammert ziemlich viel rum. Für sein überaus ödes Geheule wird er büßen!

PYRO In diesem kleinen Raum habe ich Arenaleiter Pyro zur Schnecke gemacht.

Als ich ankomme, bemerke ich einen traurig wirkenden Typen. Es ist Blau – der Arenaleiter von Vertania City! Dieser macht sich aus dem Staub und kehrt zur Arena zurück. Ich folge ihm jedoch nicht, sondern sehe mich erst mal um. Ich surfe weiter Richtung Osten und finde die Arena! Innen erwartet mich ein ganz schlimmer Finger namens Pyro. Um den Vulkan-Orden zu erhalten, muss ich Pyro platt machen. Ohne größere Probleme mache ich Hackfleisch aus seinen Pokémon! Orden in die Tasche und ab dafür! Jetzt geht es nach Vertania, denn Blau ist wieder in der Arena zurück. Nachdem ich ihm so richtig die Ohren lang gezogen habe, habe ich endlich den letzten Orden in der Tasche! Mit dem Erdorden ist meine Sammlung vollständig und ich mache einen Abstecher zu Prof. Eich. Ich muss ihm doch meine komplette Orden-Sammlung präsentieren.

Logbucheintrag Nr. 34

Der gute Eich ist sichtlich begeistert und erteilt mir die Erlaubnis, zum Silberberg aufzubrechen. Nun geht es ein weiteres Mal nach Vertania City. Dort gehe ich nach Osten und nehme die Route 22, welche zum Empfang der Pokémon-Liga führt. Der vormals blockierte Weg zur Route 28 ist nun frei. Jetzt ist es mir gestattet, den Silberberg zu betreten. Die wilden Pokémon sind hier so stark, dass ich schon jetzt weiß, dass der Champ auch nicht easy zu besiegen sein wird. In der zweiten Etage kommt es dann endlich zum Showdown. Rot, den viele auch Ash nennen, steht in voller Pracht vor mir. Ein gnadenloses Duell beginnt und meine Pokémon zeigen, was in ihnen steckt. Nach einem scheinbar unendlich langen Kampf gewinne ich die Oberhand und gebe Rot den Rest – nun ist es vollbracht! Mein Abenteuer ist jetzt vorbei und somit stellt dies auch meinen letzten Logbuch-Eintrag dar.

ERLAUBNIS Prof. Eich schickt mich nun zum mysteriösen Silberberg. Dort ist der Champ!

FINAL COUNTDOWN Dort drinnen wartet der amtierende Pokémon-Meister auf mich.

MEIN LETZTER KAMPF Rot ist die längste Zeit Champion gewesen. Er weiß nur noch nicht, dass ich ihn gleich fertig mache!

ENDE GUT, ALLES GUT Mein Abenteuer ist hier zu Ende, liebe Pokémon-Fans! Vielleicht gibt es ja bald ein Wiedersehen?

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
KUNDENSERVICE:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
ZENTRALE SERVICE-NUMMER:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Auslandskorrespondent: Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth
Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz
Textchef:
Michael Ploog
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@computec.de
Website: www.ad-the-best.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 15 vom 1.10.2001

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 340

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement € 25,80 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 39,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: € 29,80

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
Hardware PCGames PC ACTION MCV PLAYZONE Kids Zone PSG

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2001 46.657 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy Advance ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

€ 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Achtung Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr € 1,86/min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr € 0,62/min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr € 1,86/min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr € 1,24/min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr € 1,24/min.
Nintendo www.nintendo.de	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr € 0,13/min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr € 1,86/min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr € 0,62/min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr € 1,86/min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr € 1,24/min.

Ab 27.03.2002 am Kiosk

Tekken Advance

Schneller als erwartet gibt sich die illustre Schar von Prügelknaben auch in Europa auf dem Game Boy Advance ein handfestes Stelldichein. Wir sind natürlich wie immer mittendrin im Getümmel und lassen ordentlich die Fäuste sprechen. Was die Prügelknaben im Miniformat in der Europa-Fassung draufhaben, lest ihr in der nächsten Ausgabe.

Virtua Striker 3

FIFA 2002 hat den Kampf um die virtuelle Fußballmeisterschaft auf dem GameCube eröffnet, in der nächsten Ausgabe testen wir die japanische Version von *Virtua Striker 3*. Wie ist die Umsetzung aus der Spielhalle gelungen? Wurde das typische Kameraproblem behoben? In der N-Zone 04/2002 erfahrt ihr alle Antworten.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Import-Test: 18-Wheeler American Pro Trucker (GCN)*
- *Im Import-Test: Smashing Drive (GCN)*
- *Im Import-Test: Animal Leader (GCN)*
- *Im Test: Tony Hawk's Pro Skater 3 (GBA)*
- *Im Test: Biene Maja: Das große Abenteuer (GBA)*
- *Im Test: F-14 Tomcat (GBA)*
- *Angespielt: Worms Blast (GCN)*
- *Cooles Doppelposter*

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 27.03.2002!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ..

Jens Schäfer

Der 26-jährige Jens Schäfer ist PR Manager Games bei Vivendi Universal Games.

Was spielen Sie im Augenblick?
Crash Bandicoot XS und *Tony Hawk's Pro Skater 2* für Game Boy Advance.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Vor allem beeindruckt mich die saubere Umsetzung und die Spielbarkeit der PlayStation-Vorbilder auf einem Handheld.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Sonic the Hedgehog, *Super Mario Bros.* und *Donkey Kong*, weil es die ersten Konsolentitel waren, die unser Wohnzimmer eroberten.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Am besten gefällt mir – neben den technischen Leistungsmerkmalen – die Möglichkeit, einen oder mehrere Game-Boy-Advance-Handhelds anschließen zu können. Bleibt nur zu hoffen, dass bald noch mehr Titel angekündigt werden, die dieses Feature unterstützen. Natürlich gefallen auch noch der faire Preis sowie die Aussicht auf einen kabellosen (Wave-Bird-)Controller.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Gute Frage! Mit *Wave Race*, *Sonic* und *Tony Hawk's Pro Skater* sind meine größten Wünsche schon fast in Erfüllung gegangen.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Ich erinnere mich nicht mehr an allzu viele Games. Wenn eins aber dafür gesorgt hat, dass ich ständig pleite war, dann sicher die „Goldene Axt".

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Generell stehen Jump & Runs und Beat 'em Ups hoch im Kurs. Mal schnell nach Feierabend ein paar Levels zocken oder sich ein wenig abreagieren macht zumindest mir riesigen Spaß.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Half-Life (dt.) für PlayStation 2. Es macht einfach Spaß, sich durch den Koop-Modus zu kämpfen und nach missglückter Kooperation im Head-to-Head-Modus die Fetzen fliegen zu lassen.

Sonic Advance

WORUM GEHT'S?

Zum ersten Mal in der Videospielgeschichte macht Segas Haus- und Hofmaskottchen einen Abstecher auf eine Nintendo-Konsole. Wieder einmal geht es darum, den dreisten Dr. Robotnik daran zu hindern, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Dafür wetzt ihr mit vier Helden des Sonic-Universums durch acht Levels und verschrottet nebenbei angriffslustige Roboter-Schergen.

Cheats:

Zusätzlicher Endkampf:

Wenn ihr alle acht Chaos-Kristalle in den versteckten Bonusrunden erbeutet habt, stellt sich nach dem achten Level eine weitere Inkarnation Dr. Robotniks zum Kampf. Am leichtesten ergattert ihr die Kristalle mit Tails oder Knuckles, da sich diese beiden durch ihre Flugfähigkeiten relativ frei in den Levels bewegen können.

Steuerung

- Steuert den Helden
- Springen
- Special Move
- START: Pause
- SELECT: Nicht belegt
- L: Nicht belegt
- R: Nicht belegt

Super Smash Bros. Melee

Charakter: Fox McCloud
Stage: Cornerian/Venom

Spezial-Attacken:

- Rotierender Fuchsschwanz: ⇩ + A
- Vertikaler Flipkick: Sprung, ⇧ + A
- Absteigender Drehkick: Sprung, ⇩ + A
- Sprungkick nach Hinten: Sprung, ⇦ + A
- Doppelter Sprungkick: Sprung, ⇨ + A
- Laserblaster: B (auch während Sprung)
- Firecharge: ⇧ + B (haltet dann den Stick in die gewünschte Richtung)
- Elektro-Schild: ⇩ + B

Golden Sun

WORUM GEHT'S?

Es ist Rollenspielzeit auf dem Game Boy Advance! Bei *Golden Sun* liegt es an euch, die Welt wieder ins Gleichgewicht zu bringen und magische Elementarsteine zu besorgen. Gleich das allererste Rollenspiel auf Nintendos Handheld sorgt mit flotter Grafik und vielen neuen Ideen für jede Menge Spielspaß.

Cheats:

Weitere Charaktere benennen:

Wenn ihr ein neues Spiel anfangt, könnt ihr nicht nur eurem Helden einen Namen verpassen, sondern auch weiteren Party-Mitgliedern. Hierfür drückt ihr während der Namenseingabe dreimal Select. Habt ihr es richtig gemacht, ertönt ein kurzes Signal.

Noch mehr Charaktere benennen:

Nachdem ihr den oben stehenden Cheat eingegeben habt, drückt ihr noch zusätzlich oben, unten, oben, unten, links, rechts, links, rechts, oben, rechts, unten, links, oben und Select. Auch hier ertönt bei richtiger Eingabe ein kurzes Signal.

Steuerung

- Steuert die Party
- Aktion bestätigen
- Laufen
- START: Speichermenü
- SELECT: Befehlszeile aufrufen
- L: Psynergy nutzen
- R: Psynergy nutzen

Doom (GBA-Version)

WORUM GEHT'S?

Auf dem Mars ist die Hölle los! In einer Wissenschaftsstation auf dem roten Planeten haben einige Wissenschaftler zu viel mit Dimensionstoren herumexperimentiert und eine Schar Dämonen losgelassen. Jetzt dürft ihr als wackere Ein-Mann-Armee dafür sorgen, dass die Kreaturen der siebten Niederhölle nicht auf die Erde gelangen.

Cheats:

God-Mode

Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann A, A, B, A, A, A, A, A ein.

Alle Waffen, Gegenstände und Schlüssel

Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann A, B, B, A, A, A, A, A ein.

Unverwundbarkeit

Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann B, B, B, A, A, A, A, A ein.

Berserker-Extra

Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann B, A, B, A, A, A, A, A ein.

Schutzanzug

Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann B, B, A, A, A, A, A, A ein.

Steuerung

- Steuert den Helden
- Schießen
- Türen öffnen
- START: Optionen
- SELECT: Karte
- L: Nach links gehen
- R: Nach rechts gehen

N-ZONE

Starparade

Sammelkarte 176

Super Smash Bros. Melee

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 177

Sonic Advance

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 178

Doom (GBA-Version)

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 179

Golden Sun